ANO 3 - Nº 25 - R$ 2,90

PROGAMES

escala

GAMERS

Especial

PREÇO MALUCO 2,90

CASTLEVANIA

Symphony of the Night

CONFIRA TODOS OS SEGREDOS DESTE GAME DEMONÍACO !

ISSN 1413-3652

TÍTULOS INCRÍVEIS EM CD-ROM PARA VOCÊ COLECIONAR!

CD-001
R$ 12,80

CD-002
R$ 12,80

CD-003
R$ 12,80

CD-004
R$ 12,80

CD-005
R$ 12,80

CD-006
R$ 12,80

Peça já sem sair de casa!

É SÓ PREENCHER O CUPOM AO LADO!

Revista + CD só R$ 12,80

PEENCHA ESTE CUPOM E ENVIE JUNTAMENTE COM CHEQUE NOMINAL OU VALE POSTAL PARA: EDITORA ESCALA LTDA. - CX POSTAL 20010 - CEP: 02597-970 - SÃO PAULO - SP. VOCÊ RECEBERÁ EM SUA CASA SEM NENHUMA OUTRA DESPESA. NÃO É NECESSÁRIO RECORTAR SUA REVISTA. BASTA TIRAR XEROX OU COPIAR ESTE CUPOM.

NOME_____

ENDEREÇO_____

_____ CEP_____

CIDADE_____ ESTADO_____

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

CD-001( ) CD-004( )
CD-002( ) CD-005( )
CD-003( ) CD-006( )

PREÇO UNITÁRIO REVISTA + CD=R$ 12,80

CASTLEVANIA

Symphony of the night

A noite cai. Sob a sombra da lua branca, trovões golpeiam impiedosos os solos profanos da Transilvânia. Em meio às gotas de água que caem tentando, em vão, purificar a alma daqueles que um dia levaram a alma de uma inocente, um único homem desperta de um sono que esperava não mais acordar. Alguém teve a vida e a alma arrancadas de seus ossos. Um Guerreiro imortal. O filho de Dracula.

Prepare-se para entrar no clima de horror e mistério da versão americana de Dracula X: Nocture in the Moonlight, que, após muito tempo de espera, chega com o nome de Castlevania: Symphony of the Night.

A conversão não decepciona, não perdendo em nada para o sucesso que fora a versão japonesa. Você joga como Alucard (tente ler ao contrário, só por curiosidade), o filho único do temido Conde Vlad Tepes, mais conhecido como Conde Dracula. Alucard amava muito a sua mãe, Lisa, que ensinava-lhe a não odiar os seres humanos, mas ela morreu e o Conde não fez nada para impedir. A mãe de Alucard não queria fazer mal aos humanos e Dracula, contrariando a todos esses ideais, apenas se alimentava (ou seja, chupava sangue) de suas vítimas. O povo do vilarejo próximo ao castelo descobriu que eles eram vampiros e conseguiram capturar Lisa, queimando-a na fogueira. Dracula, mesmo com todo seu poder, não moveu um músculo para impedir isso. E o pior de tudo isso foi que Alucard presenciou a cena. A esposa do imperador ainda passou uma mensagem de paz a seu filho antes de perecer. Daí vem o ódio de Alucard por seu pai e seu reino de trevas. E você não está sozinho nesta cruzada. Durante sua aventura, você vai encontrar Maria, irmã de Annet, a esposa de Richter, que pede ajuda a Alucard para libertar o caçador da maldição que lhe sobrecaiu a alguns anos.

Mas não só o enredo é excelente. O game inteiro é um exemplo da competência extrema da Konami. Os gráficos contam com efeitos especiais espetaculares e cenários superdetalhados. O som é incrível, as vozes dos personagens ficaram ainda melhores que na versão japonesa, os efeitos sonoros passam um clima sombrio ao game e as músicas dão um show.

COMANDOS

SELECT	ACESSO AO MAPA
START	MENU
□	GOLPE COM A MÃO DIREITA
○	GOLPE COM A MÃO ESQUERDA
△	ESQUIVA
X	PULO
R1	MORCEGO
R2	LOBO
L1	NÉVOA
↑ + □ ou ●	ARMA

Ao contrários dos outros games da série (com exceção de Castlevania 2 para Nintendinho), a versão Playstation valoriza muito o elemento exploração, sendo muito parecido com a série Metroid, da Nintendo. O jogo é bem longo, são dois castelos e você pode chegar a fazer até 200.6% de descoberta no mapa. Outro elemento inédito na série é a possibilidade de equipar-se com espadas, mantos, escudos, cajados e outros apetrechos para fortalecer Alucard. Além disso você poderá ganhar níveis de experiência, assim como em RPGs. E você ainda pode jogar com Richter Belmont usando código (confira mais adiante).

A diferença em relação à versão japonesa (além da óbvia e excelente tradução e dublagem) é que foram retirados dois familiares (criaturas que ajudam Alucard durante sua aventura), sendo estes a segunda fada e o segundo demônio.

Pra quem já detonou a versão japonesa, vale pela curiosidade de conferir a tradução e a voz dos personagens. Agora, quem ainda não jogou, não pode perder tempo. Imperdível.

EDITORA ESCALA

PROGAMES

GAMERS ESPECIAL é uma publicação da EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP
Fone: (011) 266-3166 - DIRETOR PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi
PROGAMES - Consultores: Ivan Battesini, Nagato Hara, Francisco Motta
DIRETOR EXECUTIVO: Ivan Battesini - *Produção*: Leandro Gusmão Siman - *Redatores*: Fabio Santana de Souza, Leandro Gusmão Siman, Eric Araki - *Revisão:* Donizete de Paula, Ivani Battesini - *Colaboradores:* Tarcísio Motta, Willian da Costa, Rômulo M. S. Gentil - *Diagramação*: Leandro Gusmão Siman, Homero Letonai - *Ilustração de capa*: Héctor Gomez - Bureau: Select Color - *Distribuição*: DINAP - ISSN 1413-3652 Impresso na Globo Cochrane Gráfica

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

ESTRATÉGIA COMPLETA!!!

Você começa com Richter Belmont, ou seja, a primeira fase do jogo é o Final Stage do Dracula XX do SNES.

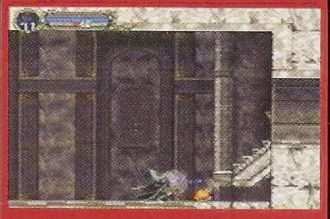
Se por acaso você for destruido por Dracula no inicio desse jogo, não se preocupe, porque não vai precisar começar tudo de novo, uma garotinha irá ressuscitá-lo.

Dentro do Castelo de Dracula há um labirinto e muitos inimigos tentando impedir Alucard de destruir seu próprio Pai.

Quebre a parede e pegue o item que vai aparecer, você entra em um túnel. Quebre o outro lado, vai ser precioso depois.

Pegue os itens na sala superior do Castelo no começo do jogo. Depois vá direto para o chefão.

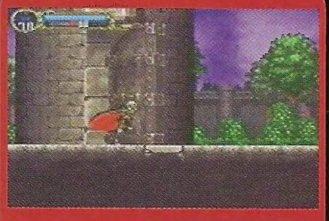
Após derrotar o maldito vampiro, passarão-se cinco anos. Agora começa o jogo de verdade, você é Alucard, o filho de Dracula.



Destrua todo lugar que estiver rachado, podem ser encontrados itens ou salas.

Agora você está diante da Senhora Morte, aliada de Dracula. E ela vem para tirar todos seus equipamentos (espada, escudo, etc.), mas não se preocupe, porque você poderá recuperar no decorrer do jogo.

Aí está Dracula com toda sua força demoníaca. Use toda sua habilidade de caçador de vampiro para derrotá-lo.



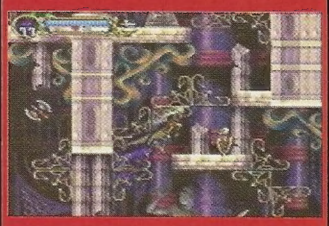
Alucard usa espadas ao invés de chicotes, as magias são mais poderosas.

Agora você não depende só do poder de sua espada, mas também de seu próprio poder (Level UP). Torne-se um imortal ganhando Level.

Nesta sala você encontra um Hearth Max Up que aumenta seu coração, dando mais poder de armas (Machado, Lança, Água benta, etc.).

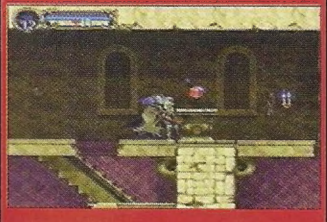
Este Hexágono que se transforma em um caixão significa que você tem um save point, você os encontra durante o jogo.

Alchemy Laboratory, a próxima fase. Haverá muitas salas escondidas, observe bem os lugares.

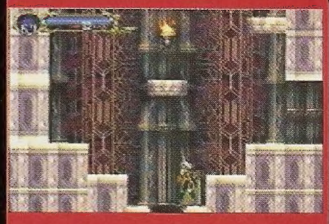


Suba na sala usando a caixa, abaixe os espinhos e empurre a caixa para cima dos espinhos. Depois levante-os, suba na caixa e entre na sala.

Primeiro chefe da fase Alchemy Laboratory, são dois inimigos; destrua-os e pegue o Life Max Up.



Pegue o Cube of Zoe, um dos itens que você consegue durante as fases.

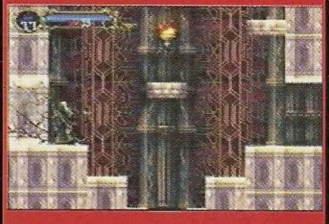


Quebre o chão com algumas espadadas na vertical, você encontrará uma sala com um Life Max Up, um jarro que aumenta seu HP.

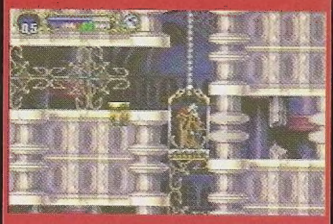
Entre na sala e quebre a bola de vidro. Pegue o Manto, equipe-o e cotinue.

Pegue todo dinheiro que estiver nas fases para poder comprar os itens na biblioteca.

Quando passar por este corredor, você poderá encontrar uma nova fase ou uma nova sala.



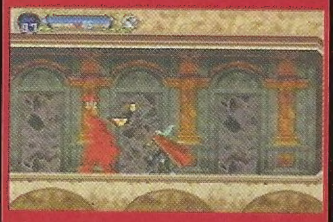
Em frente ao chão que foi quebrado, você encontrará uma outra sala que, com mais um item alimentará seu coração.



Use o elevador para descer até as salas. Na primeira você vai pegar um óculos, equipe e continue descendo.

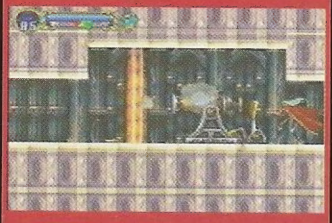
Pegue o item Spirit Orb. No caminho este item ficará no menu do seu personagem.

Na sala do relógio você se encontra com Maria pela primeira vez, ela vai ajudar durante o resto do jogo.



Neste estágio você encontrará muitos itens raros. No começo da fase você encontra um cavaleiro com uma armadura que parece mais um escudo de perto, ele lhe dará um escudo.

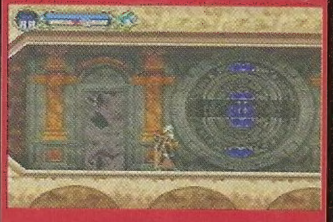
Destrua os inimigos para pegar os itens, são dois tipo, os normais e os raros.



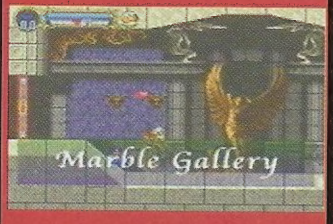
Na próxima sala tem um canhão, dê uma espadada para dar um tiro na barreira e pegue uma arma.

Abaixe a pedra para a passagem se abrir, facilitando seu trabalho.

Tome cuidado com a planta, ela cospe uma bolinha que transforma você em pedra, bata na cabeça e destrua.



Nesta sala aparecerá outro Alucard. Para destrui-lo, fique pulando parado, ou dando espadadas nele.



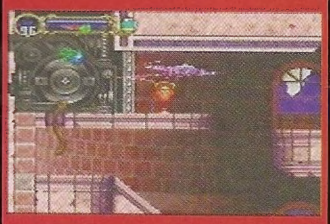
Fase Marble Gallery. São muito os inimigos e estão com muito mais força, apanhe os itens após matá-los.

Siga em frente para encontrar a sala do relógio, mas destrua os inimigos da tela para pegar seus itens.

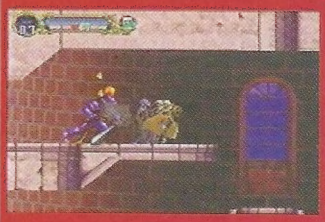
OuterWall, a próxima fase. Quebre o jarro e pegue seu item, nesta fase você adquire sua primeira transformação, fique atento.

Após destruir Alucard, ele voltará para o lugar de onde veio, apanhe o item e siga.

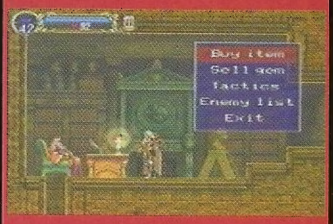
Seguindo para frente você pega uma espada, equipe, você fica com um ataque mais forte.



Para ativar o elevador, basta dar algumas espadadas na manivela. Agora é só voltar para pegar o item de transformação no elevador.



Derrote o inimigo para ir para a sala atrás dele. Dentro da sala você deverá quebrar a parede para pegar o item.



Aí está o velho que você procurava, agora é possível comprar itens, ver a lista de inimigos, etc.

Se lembra das medusas? Elas estão de volta, mas agora, possuindo muito mais itens. Pegue o item normal e também o item raro, sendo este um escudo chamado Medusa Shield.

Utilize a sala do teletransporte, a chave é você. Preencha o mapa e volte.

Use a luneta para ver para onde está indo a Morte.

Na lista de itens do velho você precisará comprar o primeiro item.

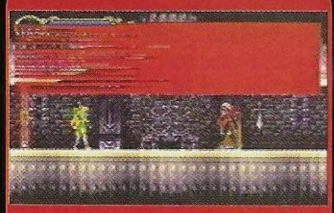
Long Library, a fase da biblioteca. Procure o velho para comprar itens.

Após ativar o elevador, volte para pegar o item que está atrás dele.

Após sair pela outra sala de teletransporte, siga em frente, você entrará nesta sala. Apanhe o item, abra a passagem e volte para o teletransporte para sair no lugar que parou.

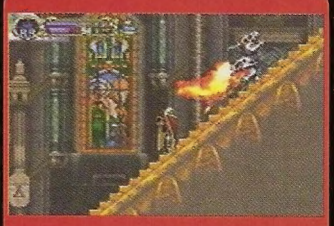
Os itens que você pega na biblioteca ficam no menu de Alucard, veja para que servem estes itens.

O item da lista do velho da biblioteca que você comprou será útil nesta porta.



Após abrir a porta utilizando o item que foi comprado com o velho você encontrará Maria.

Logo após utilizar o save point, na parte de cima da sala terá um jarro, quebre-o e apanhe um anel (Aquamarine).



Tome muito cuidado com as cabeças de dinossauros, elas são muito poderosas e cospem fogo.

Após pegar o item do padre, sente-se no lugar dele. Virá uma menina que fica rindo, vá embora.

Ao entrar em Royal Chapel você encontrará uma sala com um save point.

Depois de matar um fantasma siga em frente, você sairá nesta sala. Pegue o escudo abrindo a passagem.

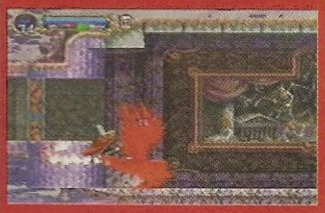
Em cima da cabeça haverá uma esfera temporariamente indestrutível. Destrua a cabeça e pule a esfera.

Pegue todos os itens que estão nos topos das torres, completando o mapa.

DRACULA X

A sala do confessionário. Entre e sente-se, mas não dê nenhuma espadada (obs.: o padre ataca). Aparecerá a alma de um padre, receba sua bênção e pegue o item.

Depois de completar as duas torres, vá direto para a terceira, no caminho você encontrará um chefe.

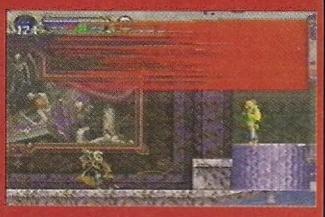


Para não perder muito tempo neste chefe, fique no canto esquerdo da tela abaixado e destrua seus ovos.

No começo desta fase você vai pegar uma espada de fogo, equipe.

Usando o pulo duplo, observe como Alucard bate a capa para dar o segundo pulo.

Veja Alucard em forma de uma estátua de morcego gigante, um verdadeiro demônio.



Depois de matar o chefe, pegue o item e converse com Maria.

Os anões da fase do relógio estão agora voando para tentar matar Alucard.

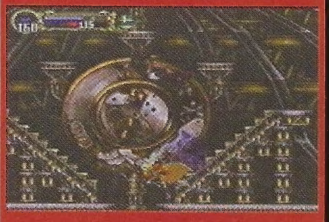
Clock Tower. Nesta fase você usará bastante o pulo duplo.

Quebre a parede onde está Alucard, você abrirá mais uma passagem.

Depois de conversar com Maria, vá direto para a próxima fase.

Destrua os inimigos. Para facilitar, pegue o medalhão Leop Stone, você terá o pulo duplo.

Tome muito cuidado! Muitas partes do chão irão cair.

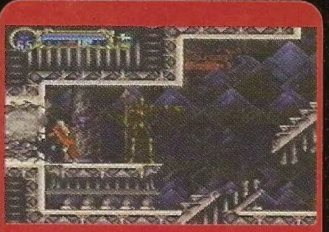


Na passagem que foi aberta você irá encontrar um Hearth Max Up e um Life Max Up.

A próxima fase é Castle Keep. Nela você deverá adquirir o pulo duplo.

Use o pulo duplo para pegar um item na parede, em cima do medalhão.

Se você cair junto com o chão, dará de cara com um crânio gigante.



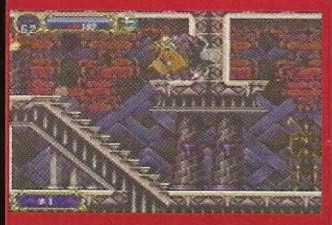
Quebre a parede e mais uma sala se abrirá. Apanhe o item e siga em frente.

Após matar este inimigo, tome muito cuidado com sua alma.

Na biblioteca use o pulo duplo para completar lugares antes impossíveis.

Empurre a estante de livros no final da tela e ela irá virar. Entre na sala e pegue o item e a arma (um cajado).

Pegue a arma e vá ganhando level up até chegar em Marble Gallery, a fase do relógio.



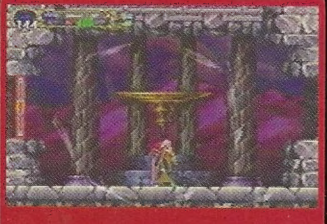
Na sala seguinte, quebre todas as paredes para apanhar as armas que estão escondidas (obs.: são armas que são usadas uma só vez).

Chegando no relógio, use a magia do relógio e a estatueta direita se abrirá. Use o pulo duplo para subir.

Destrua o inimigo antes que ele se reproduza, e tome cuidado com sua magia, que tira muita energia.

Olha os anões de novo. Mas agora estão com armadura, você terá que bater duas vezes para matá-los.

Mais um chefe de fase. Para matá-lo, fique pulando para cima dele e dando espadadas.

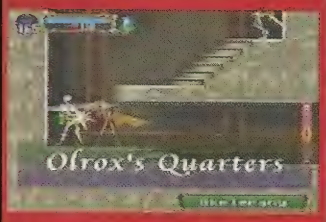


Após apanhar o item do inimigo, use o teletransporte e vá direto para a biblioteca.

Apague a vela que está em cima da mesa e pegue o item.

Após matar o inimigo você poderá utilizar o teletransporte para ir direto para Castle Keep.

Subindo na sala você encontrará um escudo, um Hearth Max Up, uma espada e uma armadura.



Suba pelo lado esquerdo quando a estatueta for para dentro. Espere e pule duas vezes para subir.

Siga direto para o Colosseum para completar este ponto do mapa.

Para não perder tempo e não levar nenhum golpe deste inimigo, mate sua águia. Ele ficará lamentando sua morte e, sem se mexer, dê algumas espadadas nele.

Abrindo a parede que dá acesso para o elevador você vai conseguir a transformação de neblina, podendo assim passar por lugares com grades.

Você sairá em Olrox's Quarters. Tome muito cuidado com as caveiras que jogam bumerangue. Passando por elas siga direto, você sairá neste ponto da fase. Quebre a parede para abrir a sala.

Nesta sala você ganhará muita experiência com os inimigos e também 1000 em dinheiro e um cajado.

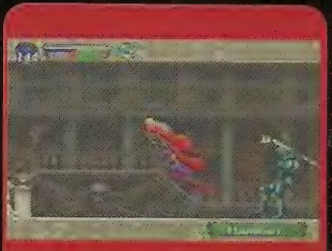
Tá ficando bom, dois guardiões de uma só vez, pena que eles não são muito fortes.

Veja a mensagem que está escrita "Mist could pass". Utilize a neblina para poder passar.

Dentro da sala você irá ver três jarros, quebre-os e pegue os itens.

Observe uma das magias de combinação, com escudo e cajado.

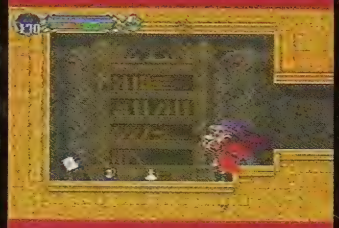
Depois de matar os dois guardiões, você deverá seguir em frente para conseguir mais uma transformação.



Agora você poderá voltar para a biblioteca. Lembra onde você utilizou o pulo duplo, no final da sala que tinha três jarros?

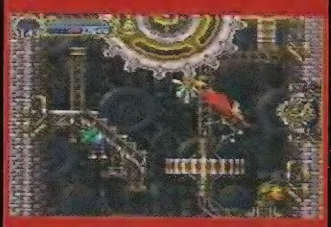
DRACULA O MAIS PODEROSO DOS IMORTAIS

Está lembrado agora do lugar? Pule e utilize a neblina para poder passar pela grade.



Depois que sair da sala você poderá usar o morcego para subir na outra parte da biblioteca que nem com o pulo duplo você alcançava.

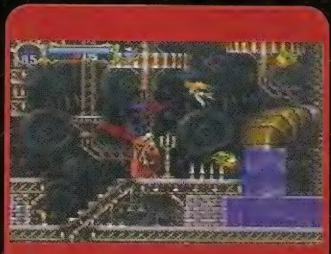
Volte para Clock Tower e utilize a transformação de morcego para subir até uma sala.



Para abrir mais uma sala você deverá bater nas engrenagens que estão paradas até ouvir um barulho diferente (click).

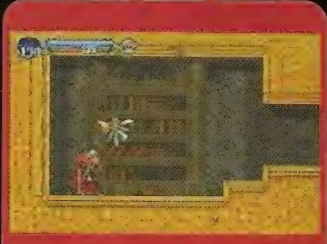
Passando com a neblina você entrará em uma sala que nada mais nada menos, terá uma outra transformação.

Na sala você pegará mais um morcego, e agora ele está com um tiro de fogo.



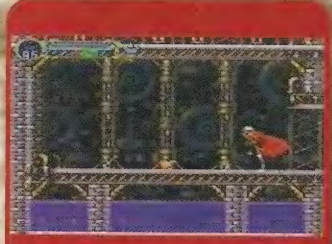
Faça as seqüências nas quatro manivelas e nas duas salas. A passagem vai se abrir.

Agora você já obtém três transformações, a do lobo, a da neblina e agora, a do morcego.



Mais uma sala que você pegará dois itens e um familiar. É uma fada, ela possue poderes: tirar encantamentos e ressuscitar Alucard.

Depois de pegar o segundo morcego, contorne a tela para completar o mapa e pegar as armas nos pilares.



Na sala você terá algumas armas, apanhe e equipe-as, dando continuidade.

Vá para a fase seguinte. No começo dela suba direto em forma de morcego.

Na próxima tela vá contornando para completar o mapa e para que você possa pegar mais um item, Power of Mist (Obter mais força para neblina).

Usando o lobo você sairá em uma porta. Entre para enfrentar o chefe e tome muito cuidado com os morcegos e os crânios.

Destruindo o monstro use o morcego e entre na sala para pegar mais um morcego.

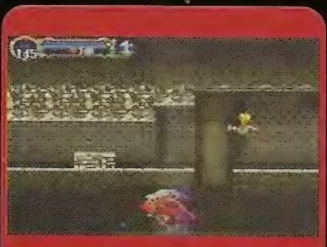
Você sairá em uma sala, terá algum item de energia (Life Max Up, Hearth Max Up) e também terá mais um familiar.

Utilize o teletransporte para sair neste lugar e subir com o morcego pegando os itens que estão nos jarros.

Quando destruir o inimigo, não pense que acabou, ele se transforma em um monstro poderoso.

Você deverá tomar muito cuidado com as caveiras que estão andando à cavalo, ou metade dele.

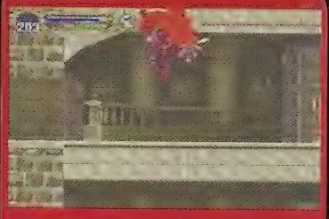
Agora você já possui dois familiares, uma fada e um crânio que drenará energia para você, mas só quando do estiver com um level mais alto.



Pegue uma Iron Ball e passe pelo lugar estreito em forma de lobo.

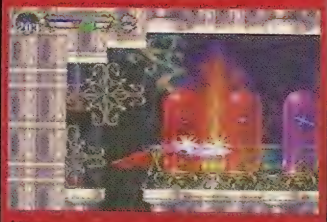
Nesta forma você devera tomar muito cuidado com o raio que ele solta pela boca.

Não se esqueça de pegar todos os itens e também completar o mapa que é o mais importante.

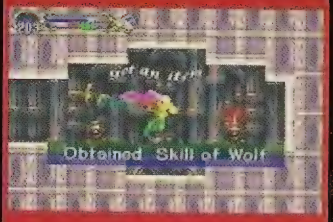


Neste ponto da fase tem uma passagem secreta, pule dando espadadas para quebrar o teto.

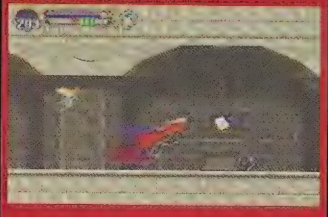
Siga em frente, você sairá nesta sala. Quebre a pedra que está segurando a mão da estátua, abrindo passagem para Royal Chapel.



Observe no mapa onde está faltando e vá completando. Em Alchemy Laboratory está faltando esta sala.

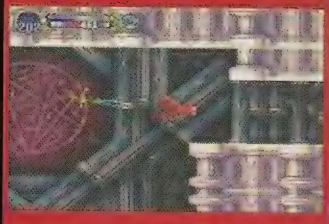


O item que você pegou é mais uma habilidade para o lobo (Skill of Wolf).

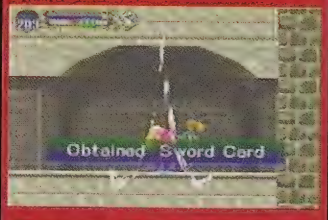


Após destruir o teto, suba com o morcego para pegar mais um familiar.

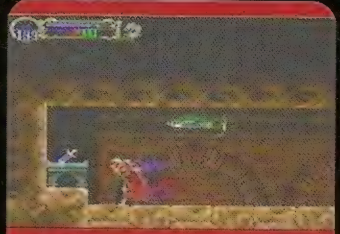
Entrando em Royal Chapel, desça para ir no Colosseum. Lá você deverá ir para esta sala, lembra-se? Onde tem três pilastras, na terceira você deve se transformar em morcego para quebrar o teto.



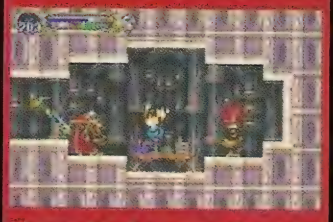
Lembra-se dos dois chefes desta fase? Vá para aquela sala e transforme-se em morcego para ir em mais uma sala.



Sword Card, uma espada que, por sinal é muito leal e completa três familiares.

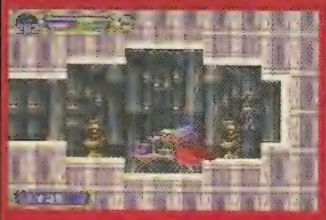


Dentro da sala você pegará uma espada, Obs.: Na versão japonesa, neste local você pegaria a segunda Fada.

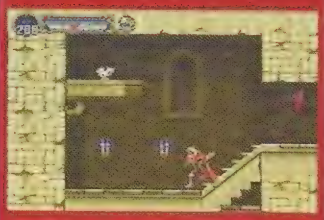


Seguindo em frente você sairá nesta sala, quebre a bola de vidro e pegue mais um item do lobo.

É uma sala que você aumentará seus familiares; pegue o morcego que ficará em sua família.



Obs.: Evolua seus familiares, eles serão mais úteis para seu personagem. Um exemplo é a Sword Card. Quando o level dela estiver acima de 50, seu personagem poderá usá-la como arma. Veja no menu.



Subindo, você vai completar um bom pedaço no mapa. Pegue a armadura e equipe.

Abrindo, você sairá direto em Underground Caverns, mais uma fase que deverá ser completada para que, no final, você esteja com 200,6%.

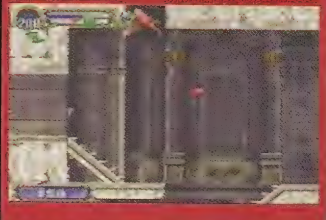
você encontrará três lugares para prosseguir. Na esquerda você tem um save point, vá pelo lado direito e quebre a parede.

Vá e pegue um Live Max Up na sala acima, preenchendo o mapa.

Descendo direto

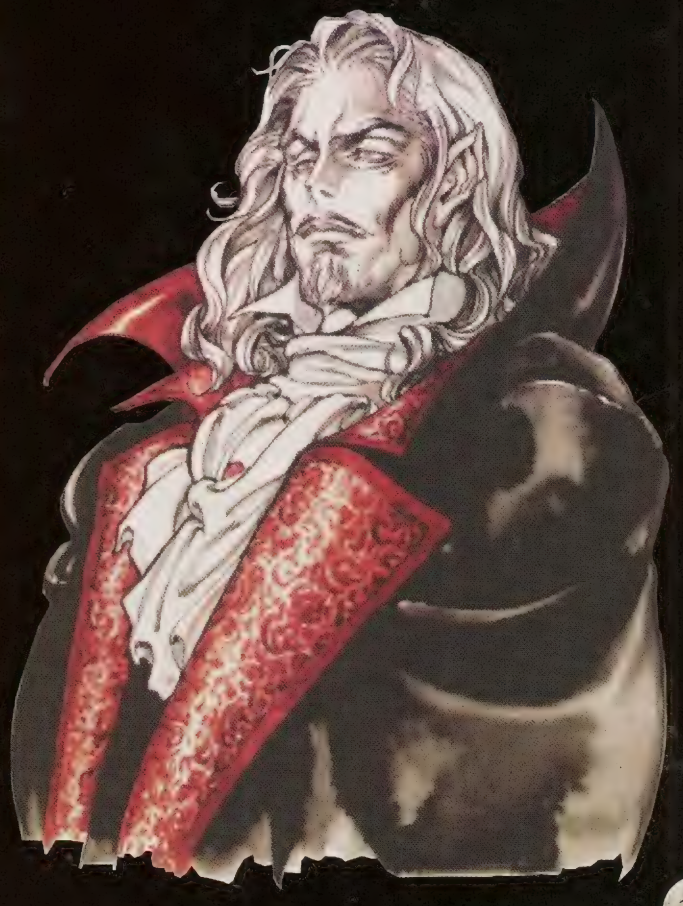
Siga em frente completando o mapa, apanhe um Life Max Up na sala em frente.

Lembra-se do início do jogo quando Alucard pisa pela primeira vez no Castelo de Dracula? Complete o mapa e pegue mais força para o lobo.



Vá direto para o começo do mapa, lembra-se? Suba em forma de morcego.

Na porta que precisava ser aberta com o item que foi comprado com o velho da biblioteca, pise na chave para abrir as passagens.

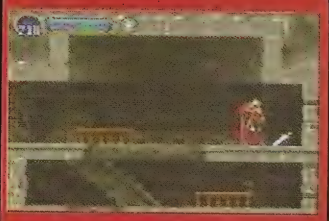


Volte para o começo desta fase para ir a este ponto. Quando chegar, utilize o morcego para atingir o outro lado.

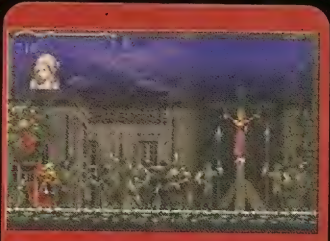
No caminho haverão alguns jarros. Pegue os itens. No final desta fase, no lado esquerdo tem um save point e no lado direito tem uma sala com uma espécie de save point cor de rosa.

Você entrará em uma pequena fase com o nome de Nightmare. Esta fase consiste em uma espécie de sonho de Alucard, onde este reencontra sua Mãe.

Tome muito cuidado com as magias que ela soltará. Destrua assim sua "falsa" mãe.



Dentro da sala vá pegando os itens. Pegue a espada para equipar Alucard dando um ataque mais forte com as duas mãos.



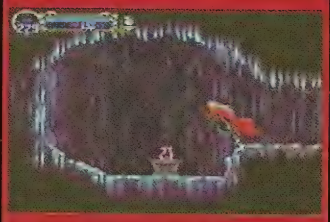
Ela está sendo crucificada, para depois ser queimada como uma vampira; foi capturada, considerada um ser profano e sentenciada à morte.

DRACULA X

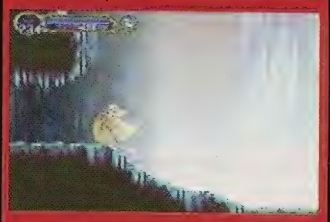
Após um erro, Alucard descobre a farsa. Soltando-se ela revela sua verdadeira forma, transformando-se em uma *sucubbus* (demônio dos sonhos) para acabar com Alucard.

Depois que destruir a farsante, você sairá da fase como se fosse um save. Não se esqueça de pegar o anel que ela deixou para Alucard.

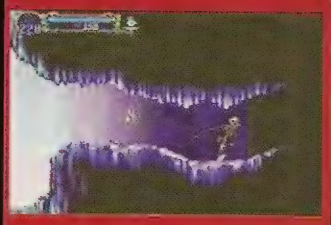
Volte e desça direto. Descendo, você irá para a direita e encontrará uma minhoca super crescida. Quando matá-la, na próxima sala, saia correndo para não perder energia nas águas.



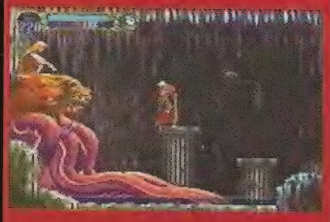
Na sala ao lado há um manto. Equipe-se e volte. No caminho haverão alguns inimigos dentro de um buraco, afogue-os empurrando a caixa para tampar a saída de água.



Desça a cachoeira e observe no mapa que tem uma sala no lado esquerdo e outra no lado direito.



Volte e atravesse a cachoeira rapidamente para não perder muita energia. Pegue mais um Life Max Up.



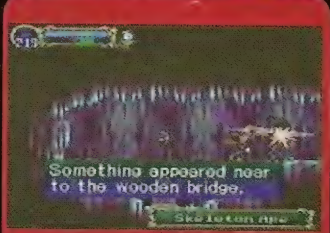
Atravessando a sala, suba para não morrer afogado. É quando você encontrará mais um chefe.

Ative a chave para que apareça uma caveira com um barril que explodirá a ponte de madeira.

Vá pelo lado esquerdo, terá uma passagem para cima. Suba para abrir a passagem para a primeira fase e pegar um Life Max Up.

Pegue uma carona com o velho no barco para não perder energia nas águas.

Destrua suas cabeças, e recupere sua energia com o Live Max Up que ele deixará.



Ativando a chave você poderá voltar para a primeira ponte que passou.

Pegue 2000 em dinheiro na tocha, na parte mais alta da tela, utilizando o morcego.

Você irá para Abandoned Mine, mais uma fase para ser completada.

O chefe desta fase é um cachorro com três cabeças. Tome muito cuidado com os raios que ele solta pela boca.

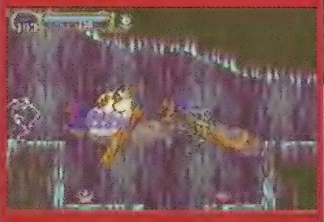
Você pegará um Demon Card, demônio com uma lança. Obs. : na versão japonesa você iria pegar mais tipo de demônio.

Você pegará uma estatueta de uma Sereia (Merman Statue).

Desça direto. Vá para a direita para dar um save, volte e entre na boca do cachorro.

O esforço será compensado. Desça e vá para a esquerda para pegar um familiar, completando sua família de seguidores.

Voltando, você achará uma Karma Coin (item usado somente uma vez). Vá direto para a próxima fase, Catacombs.

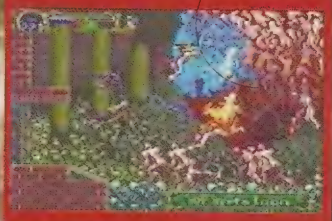


Voltando para a primeira ponte uma caveira aparecerá. Espere ela jogar o barril para que a ponte se quebre.

Na Catacombs, vá para a esquerda para pegar dois itens. Um você está vendo, o outro está na parede.

Não se esqueça de em todos os inimigos, pegar os dois itens, os normais e os raros.

Voltando, você passará pelo save point para pegar uma armadura.

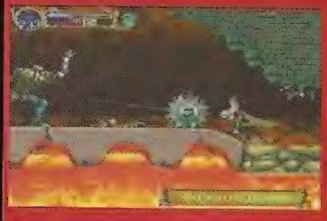


Neste chefe você nem precisa ficar preocupado, parece ser muito difícil mais pelo contrario, quando ele tirar um pouco de sua energia retire a dele com sua magia Dark Steal (←→↘↓↙←→ + □).

Volte completando o mapa e, quando chegar em uma tela escura você deve se transformar em morcego e utilizar o sonar dele.

Tome muito cuidado com os raios do inimigo que estão no meio da fase.

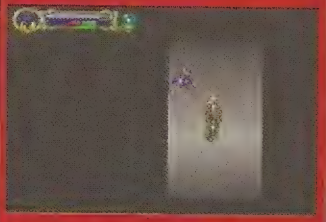
Suba em forma de morcego para pegar os itens no jarro e quebre a parede para pegar uma espada.



Quando o inimigo for atacá-lo, espere sua arma voltar e fique abaixado nos pés dele para destrui-lo.

Antes de enfrentar o chefe desta fase, vá para o outro lado para dar um save.

Destruindo o chefe, siga em frente para conseguir mais uma espada para sua coleção.



Quando você ver uma luz no final da fase, pise aqui com Alucard para as luzes acenderem.

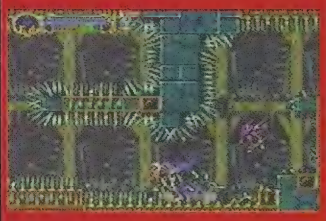
Na passagem terá alguns inimigos. Depois que passar por eles, desça e quebre a parede para quebrar o item e abrir a passagem.

Volte para a fase que tem uma cachoeira para abrir mais uma sala e volte completando o mapa.

Siga para pegar mais uma armadura (Spike Breaker) e não esqueça de pegar todos os itens.

Volte para o começo do mapa, lembrou? Passe com o lobo e volte em forma de morcego. Desta forma você abrirá uma passagem no canto inferior esquerdo da fase.

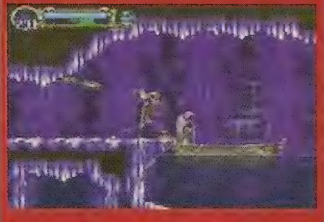
Quebre o chão para abrir a passagem e desça para apanhar os itens e completar o mapa.



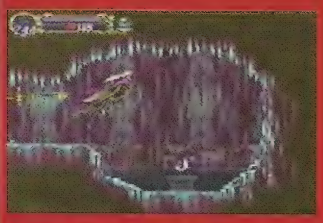
Equipe a armadura que pegou, ela destrói todo espinho que for pisado ou encostado.

Lembra-se deste ponto da fase onde tem um símbolo na parede? Utilize o familiar demônio para que ele abra a passagem para você.

Dentro da sala você pegará uma laranja, equipamento do familiar, e uma espada.

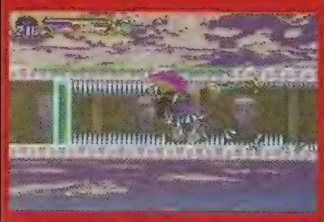


Lembra-se do velho? Ele o levará para o outro lado das águas. Pegue sua caroninha.



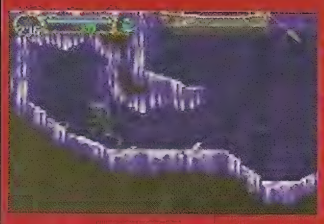
Você irá direto para uma sala onde tem um super item, é um Holy Symbol (Snock), que permite a você entrar na água sem perder HP..

Na próxima sala você pegará o Gravity Boots (o super pulo); utilize para atingir lugares altos.



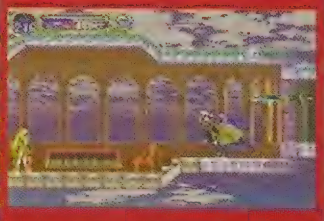
No caminho você terá que utilizar a neblina, mas não se preocupe que, estando equipado com a armadura você não perderá energia.

Volte para OuterWalf e desça para onde estava pedindo para passar com a neblina.



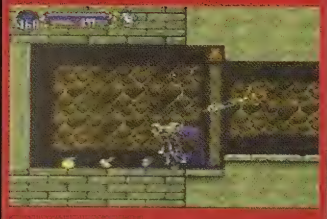
Após pegar o Snock, volte completando os lugares que estão debaixo d'água, mas tome muito cuidado com os inimigos.

ARMADURA SPIKE BREAKER



Dentro desta sala você encontrará Maria. Ela deixará um anel (Silver Ring).

Dentro da sala você encontrará dois itens, um deles é uma armadura, Mirror Cuirass.

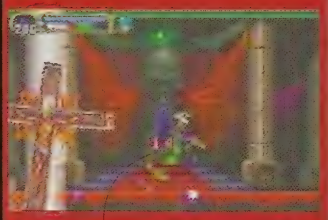


Voltando para a fase do relógio, suba em forma de morcego pelo meio das duas passagens. Você sairá em uma sala com três itens, dois são para equipar os familiares.

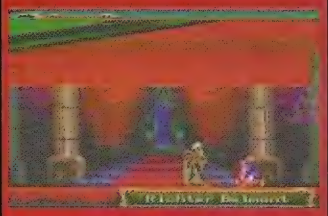
Volte para as três torres. Lembra-se que não dava para passar por causa dos espinhos? Equipe a armadura Spike Breaker para quebrar todos os espinhos.

Depois de ter feito tudo, vá para a sala do relógio e equipe Alucard com os dois anéis que você pegou com Maria.

Quando descer você encontrará novamente Maria. Ela vai dar O Holy Glasses, um óculos que permite a você ver além das maldições. Equipe e vá para a sala do chefão.

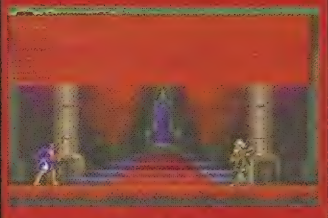


Destrua a bola verde que está seguindo Richter, que só poderá ser vista com os óculos que você pegou com Maria, na sala do relógio.



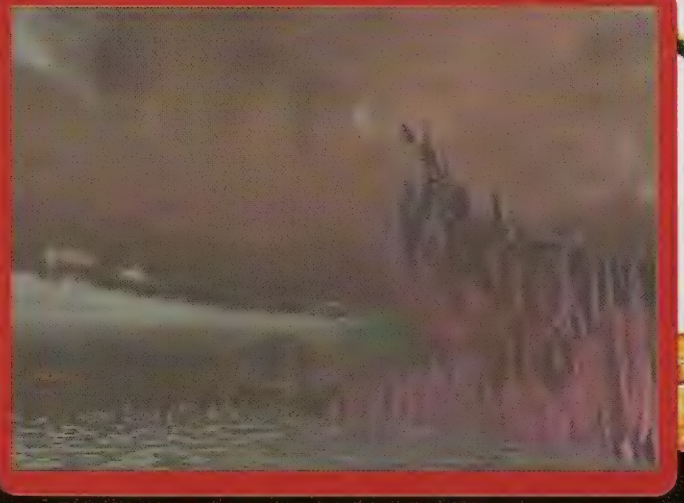
Quando destruir a bola verde, Maria aparecerá para socorrer Richter. Quando isto acontece aparecerá outro Castelo, mas de ponta cabeça.

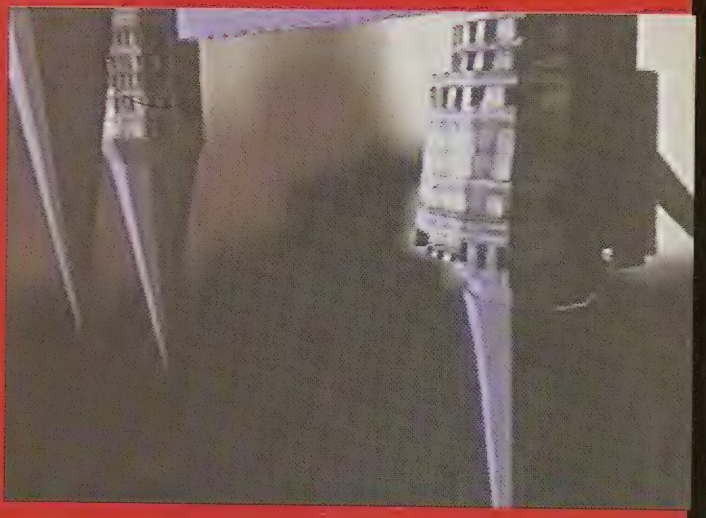
Os anéis que terá que equipar são o Silver Ring e Gold Ring. Observe que o relógio ficará doidão.

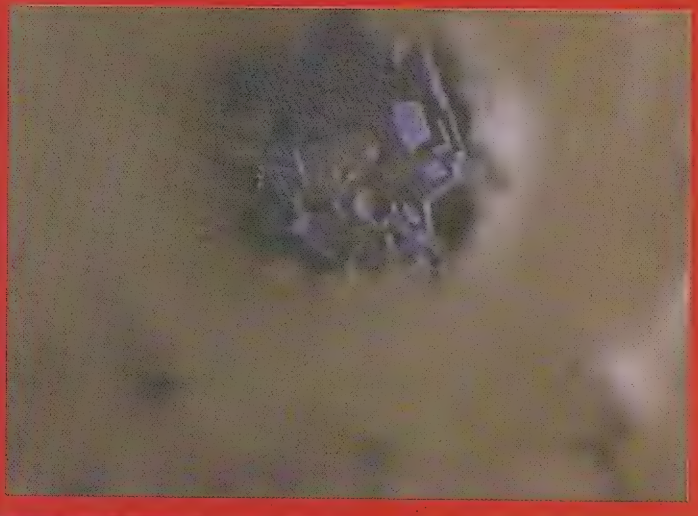


Quando chegar no chefão você terá uma surpresa: que Richter é o ultimo chefe e que está sendo controlado por um poder malévolo.

Quando a passagem estiver aberta você terá três opções de lugares. Depois de ter ido na parte de cima, desça com o elevador.







CÓDIGOS

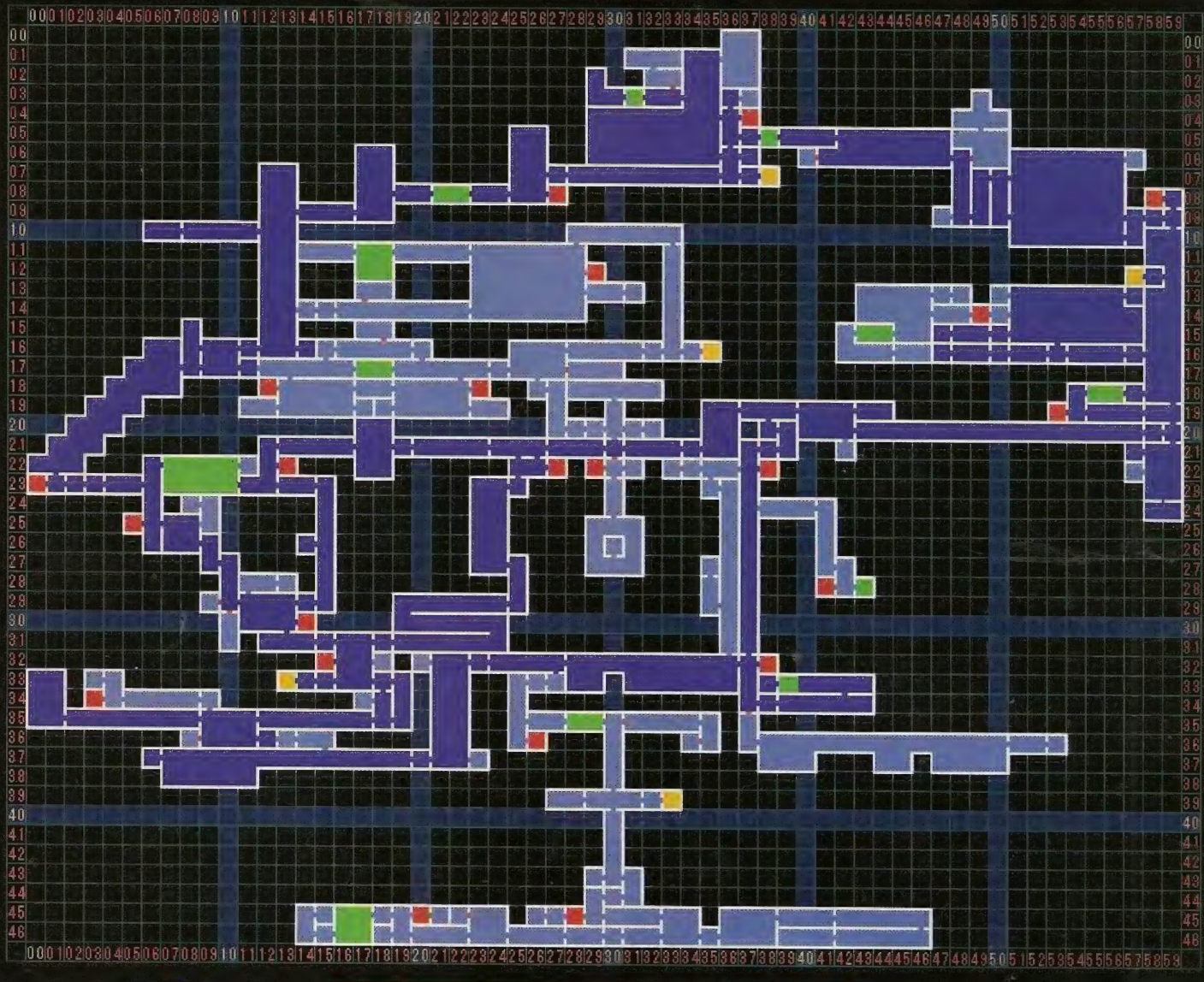
Após matar Richter Belmont faça os códigos abaixo. Obs.: Faça-os na tela Name.

Armadura especial: AXEARMOR

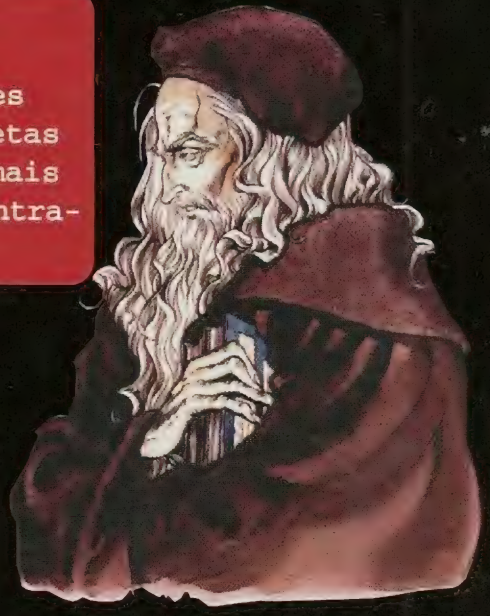
Começar com 99 de Luck: X-XIV"Q

Jogue com Richter Belmont: RICHTER

MAPA DO PRIMEIRO CASTELO



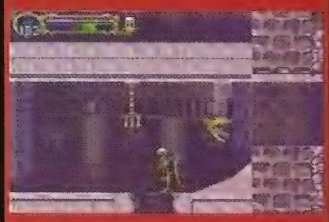
Salas verdes: Chefes
Salas vermelhas: Save Points
Salas amarelas: Teletransportes
Salas azul-claras: Salas Secretas
Salas azul-escuras: Salas Normais
Pontos vermelhos: Indicam as entradas das passagens.



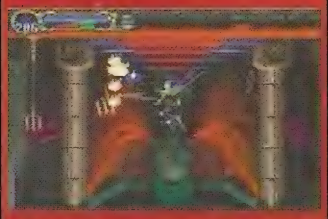
Agora que Alucard completou o primeiro mapa sozinho, ele teletransporta-se para o Castelo de ponta cabeça.

Em forma de morcego, voe para pegar os itens da fase. Pegue o anel da foto e equipe.

Tome muito cuidado com as panteras que estarão entre as três torres.



Destrua o chão para abrir uma passagem secreta.

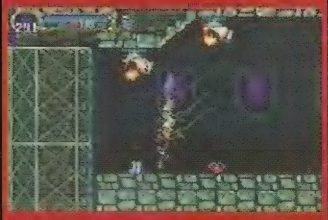


Observe que o castelo está todo de ponta cabeça. Basta fazer tudo novamente.

Destrua a Medusa e defenda os raios que ela solta para petrificá-lo. Vá levando ela para o canto da fase e destrua-a.

Equipe Alucard com a armadura que destrói espinhos para poder pegar o melhor manto do seu personagem.

Dentro da passagem você encontrará um item (utilizado uma só vez).



Logo de cara você entra em uma sala repleta de itens.

Após matá-la, pegue o item que ela irá deixar.

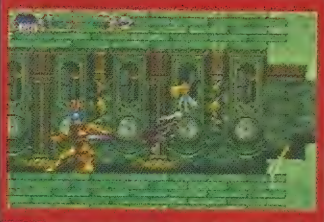
Mais uma vez fique matando os inimigos para poder pegar os dois itens que eles possuem.

Os zumbis. Eles se dividem ao meio quando você for matá-los. Por isso tome cuidado.

Mais uma armadura para sua coleção. Lembre-se sempre de andar com um familiar para deixá-lo mais poderoso.

Atravesse em forma de morcego ou equipe a armadura que destrói os espinhos.

Seguindo em frente você irá sair em um desafio. Destrua os três chefes desta fase, um deles é um clone de Simom, o valoroso membro do clã caçador de vampiros Belmont, herói de Castlevania.



Vá para sala do relógio mas com muito cuidado porque os inimigos mudaram e estão muito mais poderosos.

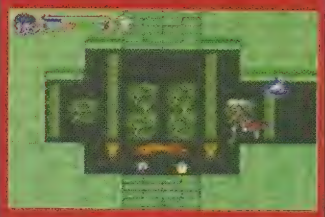
Quebre a parede, siga para a outra sala e apanhe os itens.

Outro chefe de fase. Agora você enfrenta uma múmia. Muito cuidado, não deixe ela pegá-lo.

Observe que no chão tem uma rachadura. Dê algumas espadadas para quebrar, entre e apanhe o item.

Desça direto para ir completando o mapa e, se quiser trocar de arma, destrua estes balões de vidro.

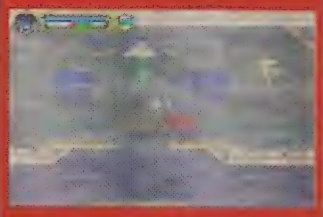
Vá para o Colosseum para aumentar mais sua energia.



Pegue todos os itens que estão nas passagens.

Muito cuidado com os carrinhos de espinhos que estão nos cantos das telas e se fecham assim que você pisa próximo a eles.

Para não perder tempo neste chefe, fique tirando sua energia com sua magia Dark Steal.



Veja que o cenário mudou completamente. No primeiro castelo não tinha nem um sinal de neblina (a não ser, claro, a de sua transformação...).

No segundo castelo não será preciso ativar o elevador novamente.

Muito cuidado com as cabeças que estão voando dentro da biblioteca.

Lembra-se da sala que você empurrou uma estante no primeiro castelo para entrar na sala do outro lado? Faça o mesmo.

Dentro da sala você irá pegar uma espada, mas não será necessário equipar.

Utilize a neblina como foi feito no primeiro castelo para poder passar pelas grades.

Você se lembra do velho da biblioteca? Ele não está aqui. Será que ele tem medo de ficar de ponta-cabeça?

Depois de ter completado toda a fase, antes de sair da biblioteca, pegue os itens dos inimigos.

Na próxima fase, suba direto para pegar mais um cajado.

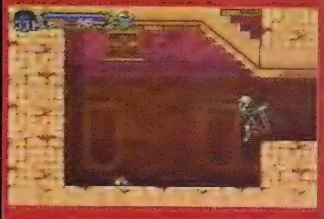
Seguindo em frente você pegará mais três itens. Pegue-os e prossiga.

Lembra que você ficou batendo nas engrenagens até ouvir um barulho diferente? Faça novamente para abrir a passagem.

Até os inimigos do castelo mudaram. Agora você enfrenta um morcego super dotado.

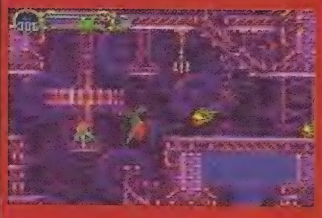
Atravessando a parede você pega mais um cajado.

Não se esqueça de quebrar a parede nesta sala.

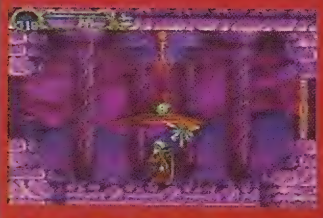


Vá pegando os itens e completando o mapa, mas tome cuidado com os inimigos.

Depois de ter pego os itens da sala, vá direto para o chefe desta fase.



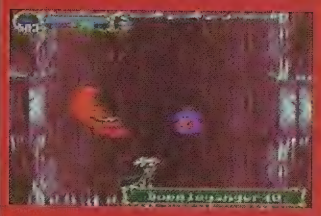
Dentro da passagem você pegará mais alguns itens para sua coleção.



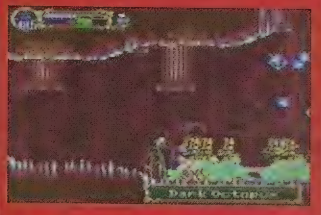
O item que você pega do morcego é um Ring of Vlad.

Mais um chefe. Tome cuidado com os vermes que caem dele e com as moscas que pensam que você também é carniça.

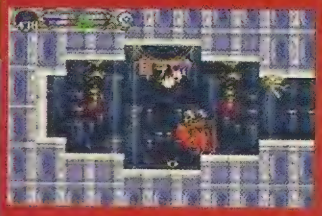
Siga para o começo da fase. Lembra da primeira sala, quando começou o jogo? Vá para lá e pegue o martelo e a poção.



Faça o mesmo esquema de quando você enfrentou ele no primeiro castelo. Fique pulando e dando espadada quando ele vier para cima de você.



Aqui você encontra muitos inimigos. Um ótimo lugar para ganhar level para Alucard e também para o familiar que tiver.



Vá em frente para pegar um anel que dará a força de 24 homens para Alucard. É só equipar.

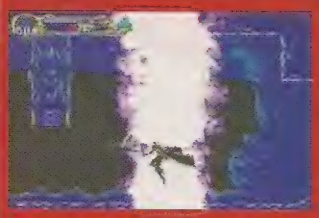
Suba em cima da plataforma e fique jogando machado. Quando a mosca acerta você, recupere roubando energia dela.

Agora você deverá quebrar o teto para abrir a passagem. Depois volte e quebre em frente.

Você deve estar lembrado desta fase onde enfrentou uma minhoca super dotada? Agora você vai enfrentar novamente Alucard.

Passando por todos os inimigos você pegará uma espada na sala em frente. Volte e ganhe mais experiência.

Você não tinha se esquecido da Senhora Morte, não é? Agora ela veio para tentar impedir que Alucard prossiga.



Mas não será motivo para se apavorar. Pule os bumerangues que ela jogará em você e acerte algumas espadadas nela.

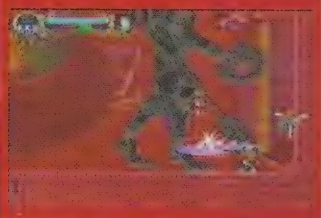
Na sala em frente, você pegará uma laranja para equipar os familiares e um item com o rosto do Dracula. É uma magia que você solta uma só vez.

Tome muito cuidado com os raios que ele jogará para cima de você.

Parece que a Morte não está com brincadeira. Utilize a caveira (familiar) para que ela fique tirando energia da Morte e ajude-a utilizando-se do Dark Steal.

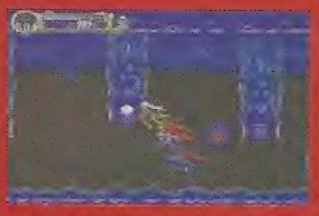
UM GAME VAMPIRESCO

No decorrer do jogo você irá pegar mais alguns itens. Vá completando o mapa para que no final você faça a porcentagem máxima dita pela Konami.



Livre-se dos seus raios transformando em neblina.

Depois de ter destruido ela, não comemore ainda. Ela se transformará em um monstro muito feio (parece até um "Alien")...

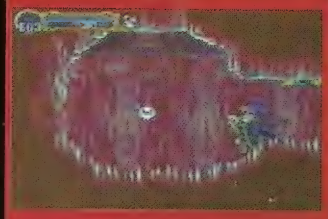


Quando destruir a Morte, pegue o item que ela deixará e vá para a sala em frente.

Quando chegar neste chefe, você deverá virar morcego e passar por cima de sua cabeça caindo em cima de uma plataforma.

Depois de muitas espadadas você destruirá ele (muito resistente, não é?), pegue o item e siga em frente.

Você sairá em uma sala com um item. Não é nada demais, é só mais força para neblina de Alucard.



Quando completar todo o dinheiro que precisa, você irá pegar mais uma força para a transformação de morcego.

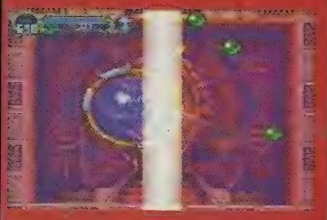
Chegando na biblioteca compre o Duplicator que você equipara em Alucard, dando a ele o poder de usar todos os itens infinitamente.

Automaticamente o chão da sala do relógio se abrirá. Suba para vingar a morte de sua mãe, Lisa.

Volte para completar o mapa. No caminho você encontrará um lugar que tem um pedestal (onde você pega dinheiro, armas e outros apetrechos).

Depois de ter pego o morcego, você deverá estar se perguntando: Como voltar para o primeiro castelo para comprar o item do velho? É muito fácil, ou você vai andando até o teletransporte que Alucard saiu, ou você vai usar um item que o teletransportará para a sala do velho, na biblioteca, o Library Card.

Depois de ter brincado com os itens, vá para a sala de baixo do velho. Se você quiser os melhores itens do jogo, fique dando super pulo várias vezes até o velho soltar os itens.



Mas se você pensa que já vai enfrentar o Dracula, você está enganado. Primeiro você terá que enfrentar só mais um inimigo que antes de tudo, é seu braço direito, o Shaft.

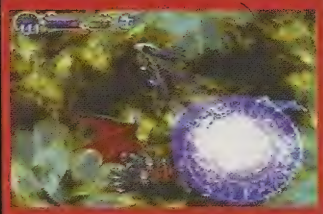
Você irá pegar 2000 em dinheiro. Depois que pegar, saia da sala e volte para pegar novamente. Fique repetindo até completar quinhentos mil para comprar o item mais caro do velho da biblioteca.

Quando terminar de pegar os itens do velho e ter completado os dois mapas, vá para o último chefe, o Dracula.

Shaft é o mesmo bruxo que estava por trás de Richter no final do primeiro castelo, lembra-se?

Ele parece ser muito poderoso por ser o braço direto de Dracula, mas não é motivo para se preocupar.

Tudo ficará em silêncio, preste muita atenção. No fundo da tela, o olho de um demônio. É o pai de Alucard, o conde Dracula.



Observe a magia do Dracula, ela é muito poderosa. A de Alucard, nem chega aos seus pés, sendo a mais poderosa a que tira energia dos inimigos. Mas por outro lado, Alucard poderá ter muito mais level, tendo um ataque fatal.

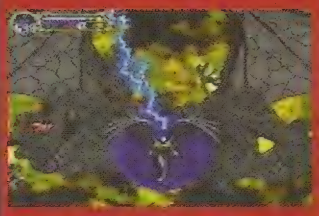
Tome cuidado com os triângulos que ele solta e fuja em forma de morcego ou neblina.

Destrua as bolas verdes que estão em volta dele com espadadas ou, se for de sua preferência, solte um Dark Steal para tirar energia dele.

Veja o conde Dracula em pessoa sentado em seu trono com todo seu poder ao redor. Ele é um verdadeiro monstro.

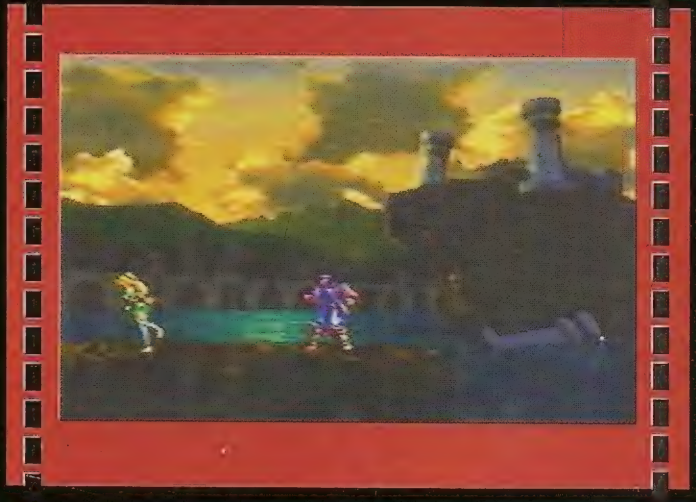
Veja como o maldito vampiro é covarde. Perto de sua morte, ele sacrifica até seus seguidores para sugar seu sangue.

Ele não resistirá muito, e quando você pensa que tudo se acaba, perceberá que só está começando.



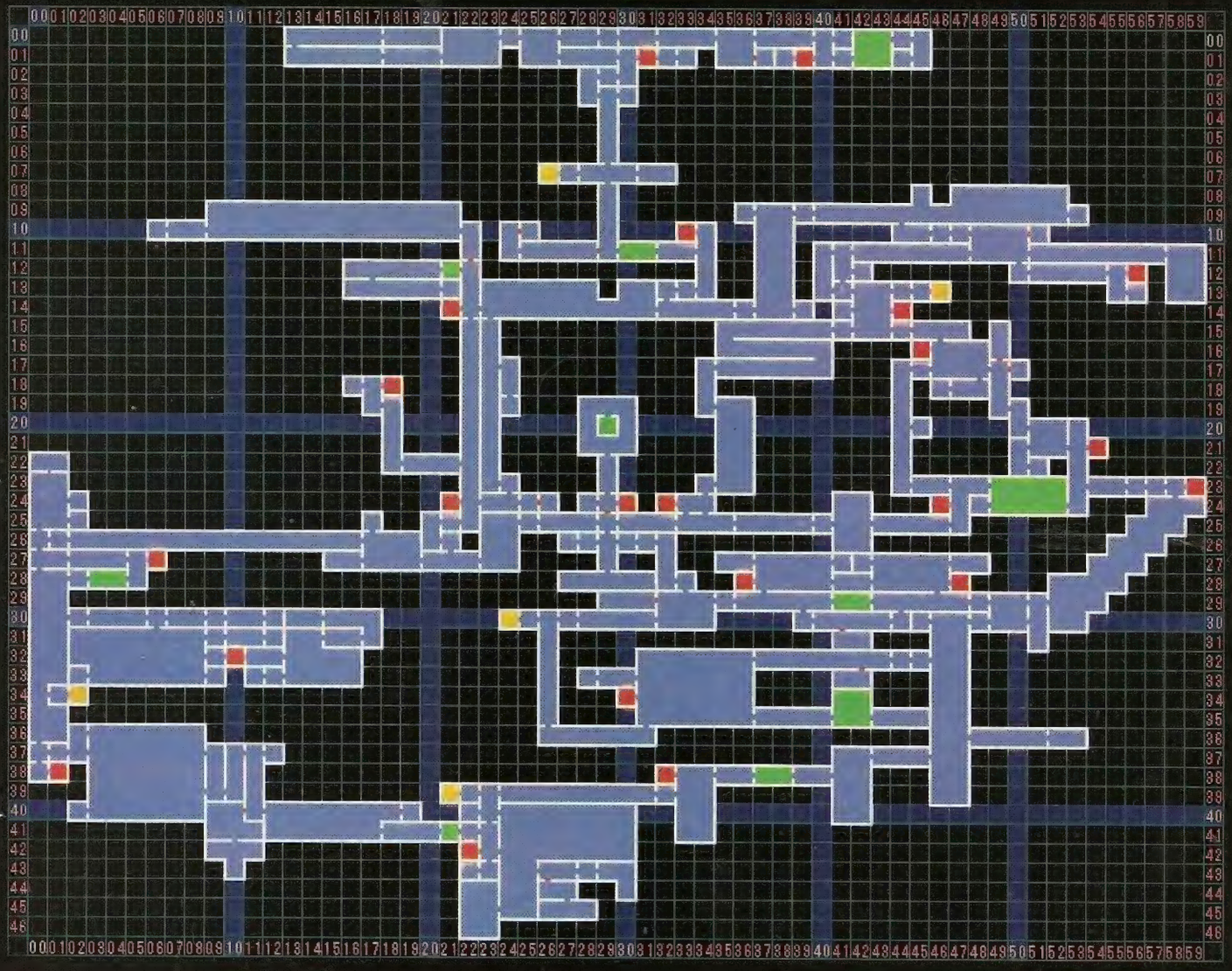
Fique no lado esquerdo da tela abaixado, dando espadadas, e ele não o acertará mais. Quando ele voar para trás, corra para o lado direito e pule sua magia.

A destruição do conde Dracula. Alucard consegue vingar a morte de sua querida mãe, Lisa, mandando o maldito vampiro para o inferno, de onde não deveria ter saído.



THE END

MAPA DO SEGUNDO CASTELO



RICHTER
BELMONT

ALUCARD

JOGUE COM RICHTER

Se você já estava sentindo falta de jogar com Richter, não fique preocupado que a Konami deu um jeitinho para você matar a saudade.

O save point não mudou, o mapa é o mesmo de Alucard, mas você não ganha level e nem sobe de energia.

Você não possue nenhuma transformação e as grades não quebram, menos sala para você completar.

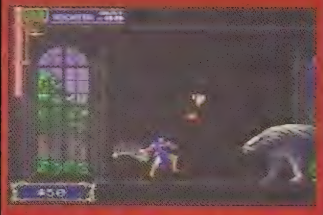
Quando você chegar na biblioteca, veja que o velho está de costas para Richter. Ele não vende nenhum item para ele como faz com Alucard.

É simples. Na tela Name você irá colocar Richter e vai iniciar. Observe que você começa o jogo com Richter, o mesmo do Castlevania XX do super NES.

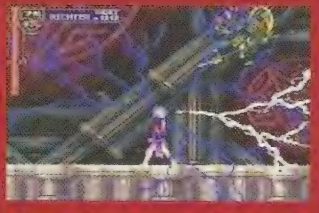
O Hearth Max Up e o Life Max Up só servem para restaurar sua energia e seus corações.

Você também não pode usar a luneta como Alucard para ver a Morte fugindo de barco.

As fases ficam cada vez mais difíceis porque tem lugares que você completava na forma de lobo ou de morcego. Na forma de morcego não tem muito problema porque Richter possui um super pulo.



Richter começa o jogo com toda sua força, ele está super forte. Será que os inimigos conseguirão detê-lo?



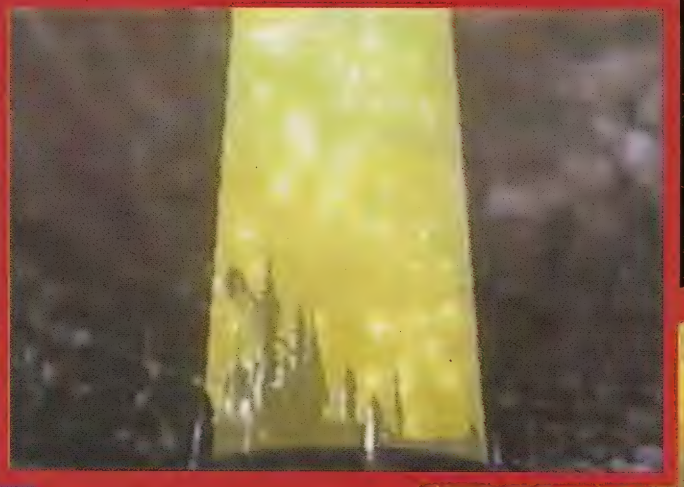
Os chefes são os mesmos com Richter, mas ao contrário de Alucard, basta você soltar a magia para destruir qualquer inimigo.

Enfrente Alucard (o falso). Fique pulando e dando chicotadas ou solte uma magia para que seja fatal sua destruição.

A magia da água benta é simplesmente a mais poderosa de todas.

Depois que completar o mapa, vá para a sala que você enfrentava Richter com Alucard para teletransportar para o segundo castelo.

Olha que surpresa, Chafidi, aquele que amaldiçoou Richter. Agora é a hora da vingança.



Destrua Chafidi com uma só magia. Mande-o para o inferno junto com seu mestre.

Espadas

Nome	Descrição	Ataques
Alucard Sword	Herança de sua mãe	42 ↓↘→ + Attack
Alucart Sword	Semelhante à espada da família	2 Attack
Badelaire	O poder aumenta com o passar do jogo	41 Attack
Basilard	Espada curta básica	1 Attack
Bastard Sword	Espada de lâmina larga	20 Attack
Bekatowa	Espada de guerra plana	14 Attack
Broadsword	Espada simples dos mercenários	12 Attack
Claymore	Espada de duas mãos	26 ←→ + Attack
Combat Knife	Adaga de combate plana	24 Attack
Crissaegrim	Corta os inimigos em cubos	36 Attack, 1 Defesa
Cutlass	Espada dos marinheiros ingleses	7 Attack
Damascus Sword	Fina e honrada espada	17 Attack
Estoc	Confiante espada alemã	39 Attack
Falchion	Espada curvada da Normandia	10 Attack
Firebrand	Espada de fogo de Oberon	+25 ↓↘→ + Attack
Flameberge	Espada de lâmina de fogo	1 ←→ + Attack
Gladius	Antiga espada romana	8 Attack
Glaumdring	Espada forjada por Elfos	35 Attack, 2 Defesa
Gram	A espada batizada por Gram	30 Attack
Great Sword	Grande espada de Aubec	5 Attack
Gurthang	O poder banhado em sangue	25 ↓↘→ + Attack
Harper	Harper	29 Attack
Heaven Sword	Espada sagrada flutuante	21 ↓↘→ + Attack
Holbein	Ataque diagonal para cima	6 Attack
Jewel Sword	Transforma os inimigos em jóias	15 ↓↘→ + Attack
Katana	Katana não-identificada	32 ↓↘→ + Attack
Mablung Sword	Espada espiritual; aumenta DEF	39 Attack, 2 Defesa
Marsil Sword	Poderosa espada das chamas	33 ↓↘→ + Attack
Massamune	Lendária katana	90 Attack, 30 Defesa ↓↘→+AT
Mormegil	Espada profana; forte contra Holy	25 Attack
Mournblade	Alimenta-se dos espíritos dos oponentes	36 Attack
Muramasa	Espada com sede de sangue	5 Attack
Namakura	Katana de qualidade inferior	5 Attack
Obsidian Sword	Espada obisidiana de duas mãos	42 ←→ + Attack
Orccrist	Espada forjada por elfos	26 Attack
Osafure Katana	Katana feita pelos Osafure	50 ↓↘→ ou ←→ + Attack
Rapler	Espada de lâmina longa	7 ↓↘→ + Attack
Red Rust	Espada amaldiçoada vermelha e enferrujada	2 ←→ + Attack
Rune Sword	Espada flutuante com runas encravadas	40 Attack
Saber	Leve sabre de cavalaria	9 Attack
Scimitar	Espada de um gume de lâmina curva	5 Attack
Short Sword	Espada curta comum	2 Attack
Sword of Hador	Herança da casa de Hador	24 Attack
Takemltsu	Espada de duas mãos	1 Attack
Talwar	Espada indiana de lâmina curvada	22 Attack
Terminous Est	Espada envenenada dos carrascos	32 Attack
Thunder Brand	Espada trovejante de Indra	25 ↓↘→ + Attack
Tyrfing	Espada amaldiçoada	30 Attack
Rapiera	Corta os inimigos como papel	25 Attack
Red Rust	Efetiva contra meio-feras	19 ↓↘→ + Attack
Runeswordt	Lâmina feita pelos Yatsutsuna	60 Attack
Sabre	Espada de duas mãos alemã	29 ←→ + Attack
Short Sword	Espada Flutuante com runas inscritas	2 Attack
Stone Sword	Maior efetividade com escudos	
Sword Familiar	Espada curta comum	
Sword of Hador	Espada curva Abyssiniana	
Takemitsu	Maça estrela	
Talwar	Pode petrificar os inimigos...	
Terminus Est	Sword Familiar	
Thunder Brand	Herança da casa de Hador	
Tryfing	Espada de duas mãos	
Vorpal Bladeg	Espada indiana de lâmina curva	

Were Bane	Espada envenenada dos carrascos
Yasutsuna	Espada trovejantes de Indra
Zwei Hander	Espada amaldiçoada negra
Vorpal Blade	Corta os inimigos como manteiga
Were Bane	Efetiva contra meio-feras
Yatsutsuna	Katana feita pelos Yasutsuna
Zwel Handler	Espada alemã de duas mãos

Armaduras

Nome	Descrição
Alucard Mail	Resiste a fogo, gelo e trovão
Alucart Mail	Resiste a fogo, gelo e trovão ?
Axe Lord Armor	Torna-se um cavaleiro
Bronze Cuirass	Cota de bronze
Brilliant Mail	Aumenta o poder da arma secundária
Cloth Tunic	Túnica simples
Dark Armor	Imprevisível para ataques do mal
Diamond Plate	Placa peitoral de diamante
Fire Mail	Forte contra fogo
Fury Plate	Defesa aumenta a cada dano tomado
God's Garb	A mais forte de todas
Gold Plate	Placa peitoral de ouro
Healing Mail	Recupera HP enquanto anda
Hide Cuirass	Armadura de couro
Holy Mail	Forte contra ataques sagrados
Ice Mail	Forte contra gelo
Iron Cuirass	Cota de ferro
Lightning Mail	Forte contra trovão
Mirror Cuirass	Protege de petrificação
Mojo Mail	Aumenta o poder mágico
Platinum Mail	Placa peitoral de platina
Silver Plate	Placa peitoral de prata
Spike Breaker	Armadura de espinhos
Steel Cuirass	Cota de aço
Walk Armor	DEF aumenta com o completar do mapa

Escudos

Nome	Descrição
Alucard Shield	Forte contra qualquer tipo de ataque
Alucart Shield	Semelhante à da família
Axelord Shield	Favorito dos cavaleiros de machado
Dark Shield	Escudo negro profano
Fire Shield	Escudo com propriedades de fogo
Goddess Shield	Com a imagem da deusa
Herald Shield	Escudo com um coração encravado
Iron Shield	Escudo de ferro
Knight Shield	Escudo dos cavaleiros de armadura
Leather Shield	Defesa baixa
Medusa Shield	Escudo com a cabeça das gorgonas
Shaman Shield	Usado em um ritual mágico
Skull Shield	Com o símbolo dos cavaleiros

Magias com Cajado e Escudo

Nome	Descrição
Shaman Shield	Aumenta a Inteligência
Knight Shield	Aumenta a defesa
Alucart Shield	???
Herald Shield	Proteção contra fogo
Goddess Shield	Proteção contra escuridão
Alucard Shield	???
Iron Shield	Ataque da espada gigante
Medusa Shield	Ataque laser
Axelord Shield	Invoca o Axe Lord
Skull Shield	Ataque laser gigante
Fire Shield	Ataque flamejante
Dark Shield	Ataque com meteoros

Armas

Nome	Descrição	Attacks
Blue Knuckles	Luvas para ganchos	8 Attack
Chakram	Anel de aço	15 ↓↘→ + Attack
Fist ofTulkas	Abençoada porTulkas, o Valar	39 Attack, 5 Defesa, ↓↘→ ou ←→ + Attack
Holy Rod	Cajado sagrado	12 ←→ + Attack
Holy Sword	Golpe cruzado; forte contra mortos-vivos	
Hunter Sword	Espada de caça de marfim	
Icebrand	Espada de gelo de Mim	
Iron Fist	Pertenceu a um mestre de karate	26 ↓↘→ + Attack
Jewel Knuckles	Reforçada com jóias	21 Attack
Knuckle Duster	Luvas revestidas de ferro	1 Attack
Mace	Maça de ferro	9 Attack
Moon Rod	Cajado com marcas lunares	17 ↓↘→ + Attack
Morningstar	Maça-estrela	11 Attack
Nunchaku	Acerta o inimigo duas vezes	10 Attack, 10 Defesa
Shield Rod	Efeitos novos para escudos	11 ↓↘→ + Attack, 2 Defesa
Shotel	Espada curva	20 ↓↘→ + Attack
Star Fiall	Maça com bolas de ferro	15 Attack

Relics (Espíritos, Habilidades, ETC)

Nome	Descrição
Soul of Bat	Transforma-se em morcego
Echo of Bat	Usa o Radar na forma de morcego
Soul of Wolf	Transforma-se em lobo
Skill of Wolf	Move-se como um lobo
Power of Mist	Aumenta o tempo de transformação em névoa
Cube of Zoe	Causa materialização dos itens
Gravity Boots	Pulos mais altos
Holy Symbol	Proteção embaixo d'água
Jewel of Open	Pode abrir portas azuis
Bat Card	Invoca o Bat Familiar
Faerie Card	Invoca o Ferie Familiar
Sword Card	Invoca o Sword Familiar
Nosedevil Card	Invoca o Nosedevil Familiar
Fire of Bat	Cospe bolas de fogo em forma de morcego
Force of Echo	Ataca com radar em forma de morcego
Power of Wolf	Corre como lobo
Form of Mist	Transforma-se em névoa
Gas Cloud	Transforma em uma nuvem de veneno
Spirit Orb	Mostra o dano dos inimigos
Leap Stone	Permite salto duplo e chute
Faerie Scroll	Mostra o nome dos inimigos
Merman Statue	Invoca o Oarsmam
Ghost Card	Invoca o Ghost Familiar
Demon Card	Invoca o Devil Familiar
Spirite Card	Invoca a Fada Familiar
Heart of Vlad	Um dos cinco tesouros; "A Maldição Vazia"
Rib of Vlad	Um dos cinco tesouros; CON+10
Eye of Vlad	Um dos cinco tesouros; LCK+10
Tooth of Vlad	Um dos cinco tesouros; STR+10
Ring of Vlad	Um dos cinco tesouros; INT+10

Elmos, Óculos, Máscaras, ETC

Nome	Descrição
Ballroom Mask	Máscara usada em uma bola
Bandanna	Protege as partes sensitivas da cabeça
Cat-Eye Circlet	Grande recuperação de HP por dano felino
Dragon Helm	Assusta os inimigos; diminui DEF
Felt Hat	Chapéu de couro
Goggles	Confortável proteção para os olhos
Gold Circlet	Recupera HP por dano sagrado
Holy Glasses	Ver além das maldições mágicas
Leather Hat	Recupera HP de dano por fogo
Ruby Circlet	Recupera HP de dano por fogo
Silver Crown	Aumenta INT
Steel Helm	Elmo básico para aventureiros
Stone Mask	Antiga máscara cerimonial de pedra
Sunglasses	Visual Legal
Topaz Circlet	Recupera HP de dano por veneno
Velvet Hat	Chapéu de veludo
Morning Set	Ovos, torradas e café (!?!)
Natou	Óleo de soja fermentado
Peanuts	Amendoim com mel
Pizza	Estilo ova-Yorkino!
Pork Bun	Porco frito à moda chinesa
Pot Roast	Pote de frango frito
Potoin	Recupera um pouco de HP
ramen	Potinhos de macarrão instantâneo
Red Bean Bun	Feijões vermelhos torrados
Resist Dark	Resistência à escuridão
Resist Fire	Resistência ao fogo
Resist Holy	Resistência à dano sagrado
Resist Ice	Resistência à gelo
Resist Stone	Resistência à petrificação
Resist Thunder	Resistência à eletricidade
Shield potion	Aumenta DEF temporariamente
Shiitake	Cogumelo japonês
Shortcake	Bolo de morango
Sirloin	Lombo de vaca
Smart Drug	Aumenta INT temporariamente
Strawberry	Morango fresco
Strength Drug	Aumenta STR temporariamente
Sushi	Aqueles enroladinhos japoneses...
Tart	Torta de Morango
Toadstool	Cogumelo venenoso
Turkey	Perú assado
Uncurse	Remove maldição
Wonder Drug	Droga da ressurreição

Armas que se usa 1 vez

Nome	Descrição
Bat Pentagram	Dano em todos os inimigos
Boomerang	Arma antiaérea
Buffalo Star	Estrela de lâminas pontiagudas
Bwaka Knife	Faca de arremesso
Cross Shuriken	Poderosas estrelas ninja
Dynamite	Poderosa, mas tome cuidado!
Fire Boomerang	Bumerangue flamejante
Flame Star	Estrela flamejante
Iron Ball	Bola de ferro
Javelin	Lança de arremesso
Karma Coin	Moeda de dois efeitos
Magic Missile	Dispara uma flecha mágica
Monster Vial 1	Invoca um tritão aliado
Monster Vial 2	Invoca um morcego aliado
Monster Vial 3	Invoca um esqueleto aliado
Neutron Bomb	Dano em todos os inimigos
Pentagram	Dano em todos os inimigos
Power of Sire	Dano em todos os inimigos
Shuriken	Estrelas ninja
TNT	Cria um pilar de fogo

Mantos

Nome	Descrição
Blood Cloak	Converte dano em corações
Cloth Cape	Má aparência, mas bem feita
Crystal Cloak	Capa encantada semi-invisível
Elven Cloak	Camuflagem perfeita em florestas
Joseph's Cloak	Aciona o Select Color do system menu
Reverse Cloak	Capa de duas cores
Royal Cloak	Bela capa azul
Twilight Cloak	Capa negra de vampiros

Magias

Nome	Descrição
Summon Spirit	MP 5 ←→↓↑ + □ ou ●
Dark Metamorphosis	MP 10 ←↖↑↗→ + □ ou ●
Hellfire	MP 15 ↑↓↘→ + □ ou ●
Soul Steal	MP 50 ←→↘↓↙←→ + □ ou ●
Tetra Spirit	MP 20 ↑(segure por 2 segundos)↗→↘↓ + □ ou ●
Sword Brothers (With Sword familiar)	MP 30 ↓↘→↗↑ (segure por 2 segundos) ↓ + □ ou ●
Wing Smash (As Bat)	MP 8 segure X, ↑↖←↙↓↘→ solte X
Wolf Charge (As Wolf)	MP 10 ↓↘→ + □ ou ●

Items

Nome	Descrição
Ankh of Life	Aumenta o poder de cura de um item
Aquamarine	Valioso anel das Fadas (venda!)
Bloodstone	Permite habilidade de cura do sangue
Covenant Stone	Fivela de jóias; STR+15
Diamond	Valioso anel (venda!)
Duplicator	Duplica os itens
Garnet	Valioso anel (venda!)
Gauntlet	ATT+5
Gold Ring	Uma inscrição diz: "Use...Relógio..."
Heart Broach	Reduz o consumo de corações
King's stone	Fivela de jóias; STR+10
Lapis Lazuli	Jóia que traz sorte
Medal	DEF+1 ATT+1
Moonstone	Melhora o Status após o por do sol
Mystic Pendant	Aumenta a velocidade de recuperação de MP
Nauglamir	Colar anão; DEF+15
Necklace of J	DEF+5
Opal	Valioso anel (venda!)
Ring of Arcana	Aumenta a freqüência de aparição de itens raros
Ring of Ares	Confere STR=24
Ring of Feanor	Aumenta a STR total
Ring of Pales	Anel com poderes sagrados
Ring of Varda	Anel dourado para governar a todos!
Secret Boots	Aumenta a altura discretamente
Silver Ring	Uma inscrição diz: "..Na...Torre"
Staurolite	Aumenta o poder da cruz
Sunstone	Melhora o Status após o nascer do sol
Talisman	Absorve o dano tomado
Turquoise	Valioso anel das fadas (venda!)
Zircon	Brilhante anel (é, você até pode vender...)

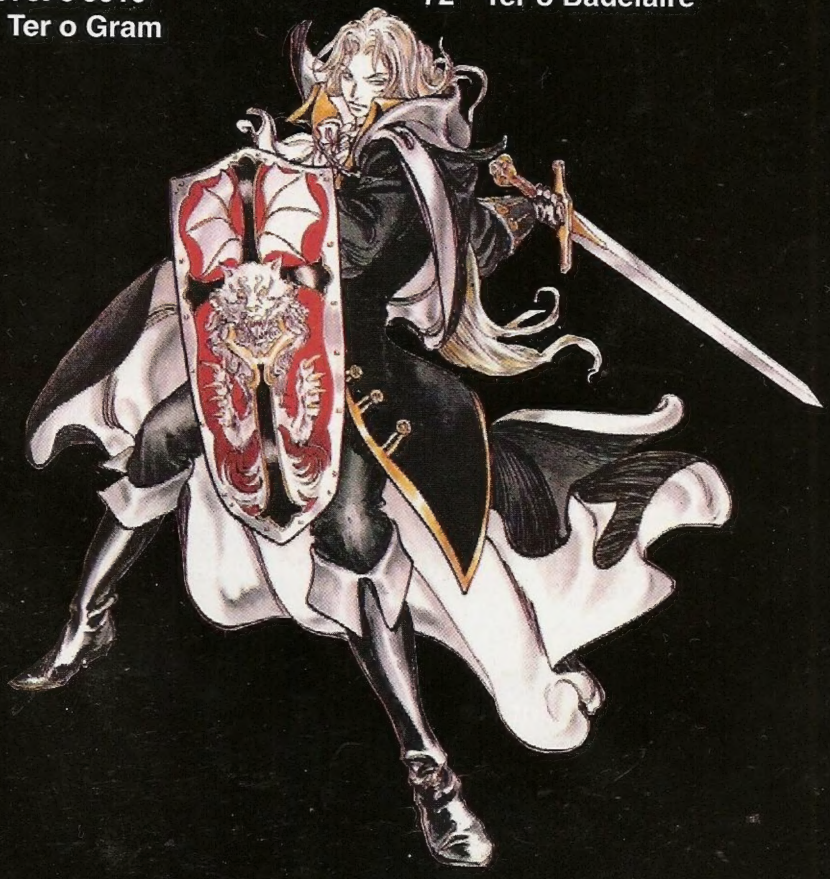
Itens que se usa 1 vez

Nome	Descrição
Antivenin	Cura envenenamento
Apple	Deliciosa maçã
Attack Potion	Aumenta ATT temporariamente
Banana	Fica melhor quando quase podre
Barley Tea	Chá gelado
Cheese	Delicioso queijo
Dim Sum Set	Três pratos dim sum
Elixir	Recupera todo o HP
Frankfurter	Especialidade local
Grapes	Uvas com poucas sementes e muito suco!
Grapes Juice	Cozido com leite de coco
GreenTea	Chá verde japonês
Ham and Eggs	Hmmm...Aumenta o colesterol
Hammer	Despetrifica
Heart Refresh	recupera 500 HPs
High Potion	Recupera metade do HP
Ice Cream	Sorvete de três camadas
Library Card	Cartão mágico da biblioteca
Luck Drug	Aumenta LCK temporariamente
Luck A	Lanche
Manna Prism	Recupera todo o MP
Meal Ticket	Misterioso vale-refeição
Miso Soup	Sopa de miso japonesa

CÓDIGOS PARA GAME SHARK

1 Nível 99
80097BEE 0FFF
2 MP Infinito
80097BB0 00FF
3 Gold Infinito
80097BF2 0FFF
4 Hearts Infinitos
80097BA8 00FF
5 Energia Infinita
80097BA0 270F
80097BA4 270F
6 Ataque máximo
800F4BF6 1400
7 Max Guard
800F504E 1400
8 Max STR
80097BB8 03E7
9 Max CON
80097BBC 03E7
10 Max INT
80097BC0 03E7
11 Max LCK
80097BC4 03E7
12 Experiência máxima
80097BEC 423F
80097BEE 000F
13 Todos os itens especiais (Parte 1)
80097982 8180
80097984 8382
80097986 8584
80097988 8786
80097964 0303
80097966 0303
80097968 0303
8009796A 0303
8009796C 0303
8009796E 0303
80097970 0303
80097972 0303
80097974 0303
80097976 0303
14 Todos os itens especiais (Parte 2)
80097978 0303
8009797A 0303
8009797C 0303
8009797E 0303
80097980 0303
BELOW ARE
15 Ter o Knight Shield
30097990 0010
16 Ter o Have Iron Shield
30097991 0010
17 Ter o Axelord Shield
30097992 0010
18 Ter o Dark Shield
30097994 0010
19 Ter o Shaman Shield
30097996 0010
20 Ter o Skull Shield
30097998 0010
21 Ter o Alucard Shield
3009799A 0010
22 Ter o Basilard
3009799C 0010
23 Ter o Short Sword
3009799D 0010
24 Ter o Combat Knife
3009799E 0010
25 Ter o Nunchaku
3009799F 0010
26 Ter o Were Bane
300979A0 0010
27 Ter o Rapier
300979A1 0010
28 Ter o Karma Coin
300979A2 0010
29 Ter o Magic Missile
300979A3 0010
30 Ter o Takemitsu
300979A5 0010
31 Ter o Shotel
300979A6 0010
32 Ter a laranja
300979A7 0010
33 Ter a banana
300979A9 0010
34 Ter o Shiitake
300979AF 0010
35 Ter o Parfait
300979B3 0010
36 Ter o Spaghetti
300979C1 0010
37 Ter o Meal Ticket
300979D0 0010
38 Ter o Power of Sire
300979D2 0010
39 Ter o Pentagram
300979D3 0010
40 Ter o Bat Pentagram
300979D4 0010
41 Ter o Shuriken
300979D5 0010

42 Ter o Cross Shuriken
300979D6 0010
43 Ter o Buffalo Star
300979D7 0010
44 Ter o Flame Star
300979D8 0010
45 Ter o Tnt
300979D9 0010
46 Ter o Bwaka Knife
300979DA 0010
47 Ter o Boomerang
300979DB 0010
48 Ter o Javelin
300979DC 0010
49 Ter o Tyrfing
300979DD 0010
50 Ter o Namakura
300979DE 0010
51 Ter o Knuckle Duster
300979DF 0010
52 Ter o Sword of Hador
300979F0 0010
53 Ter o Zwei Hander
300979F1 0010
54 Ter o Luminus
300979F3 0010
55 Ter o Have Harper
300979F4 0010
56 Ter o Obsidian Sword
300979F5 0010
57 Ter o Gram
300979F6 0010
58 Ter o Jewel Sword
300979F7 0010
59 Ter o Mormagil
300979F8 0010
60 Ter o Fire Brand
300979F9 0010
61 Ter o Thunderbrand
300979FA 0010
62 Ter o Ice Brand
300979FB 0010
63 Ter o Stone Sword
300979FC 0010
64 Ter o Holy Sword
300979FD 0010
65 Ter o Terminus Est
300979FE 0010
66 Ter o Dark Blade
30097A0 0010
67 Ter o Fist of Tulkas
300979A02 0010
68 Ter o Gurthang
30097A03 0010
69 Ter o Mourneblade
30097A04 0010
70 Ter o Alucard Sword
30097A05 0010
71 Ter o Mablung Sword
30097A06 0010
72 Ter o Badelaire
30097A07 0010
73 Ter o Sword Familiar
30097A08 0010
74 Ter o Great Sword
30097A09 0010
75 Ter o Mace
30097A0A 0010
76 Ter o Morning Star
30097A0B 0010
77 Ter o Star Flail
30097A0D 0010
78 Ter o Moon Rod
30097A0E 0010
79 Ter o Chakram
30097A0F 0010
80 Ter o Fire Boomerang
30097A10 0010
81 Ter o Iron Ball
30097A11 0010
82 Ter o Holbein Dagger
30097A12 0010
83 Ter o Blue Knuckles
30097A13 0010
84 Ter o Dynamite
30097A14 0010
85 Ter o Osafune Katana
30097A15 0010
86 Ter o Masasume
30097A16 0010
87 Ter o Muramasa
30097A17 0010
88 Ter o Heart Refresh
30097A18 0010
89 Ter o Rune Sword
30097A19 0010
90 Ter o Uncurse
30097A1B 0010
91 Ter o Strength Potion
30097A1E 0010
92 Ter o Luck Potion
30097A1F 0010
93 Ter o Smart Potion
30097A20 0010
94 Ter o Attack Potion
30097A21 0010
95 Ter o Shield Potion
30097A22 0010
96 Ter o Resist Fire
30097A23 0010
97 Ter o Resist Thunder
30097A24 0010
98 Ter o Resist Stone
30097A26 0010
99 Ter o Resist Holy

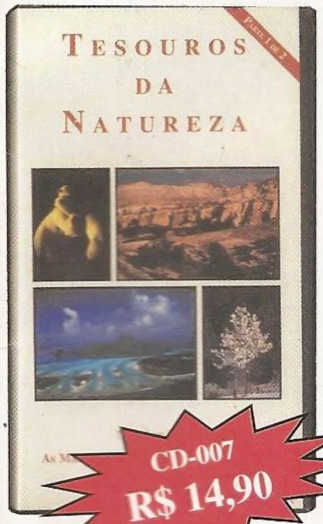


30097A27 0010
100 Ter o Resist Dark
30097A28 0010
101 Ter o Elixir
30097A2B 0010
102 Ter o Vorpal Blade
30097A2D 0010
103 Ter o Yasutsuna
30097A2F 0010
104 Ter o Library Card
30097A30 0010
105 Ter o Alucard Shield
30097A31 0010
106 Ter o Silver Plate
30097A39 0010
107 Ter o Platinum Mail
30097A3B 0010
108 Ter o Fire Mail
30097A3D 0010
109 Ter o Ice Mail
30097A3F 0010
110 Ter o Spike Breaker
30097A41 0010
111 Ter o Dark Armor
30097A43 0010
112 Ter o Holy Mail
30097A45 0010
113 Ter o Brilliant Mail
30097A47 0010
114 Ter o Fury Plate
30097A49 0010
115 Ter o God's Garb
30097A4B 0010
116 Ter o Ballroom Mask
30097A4F 0010
117 Ter o Felt Hat
30097A51 0010
118 Ter o Goggles
30097A53 0010
119 Ter o Holy Glasses
30097A55 0010
120 Ter o Stone Mask
30097A57 0010
121 Ter o Gold Circlet
30097A59 0010
122 Ter o Opal Circlet
30097A5B 0010
123 Ter o Beryl Circlet
30097A5D 0010
124 Ter o Coral Circlet
30097A5F 0010
125 Ter o Silver Crown
30097A61 0010
126 Ter o Reverse Cloak
30097A65 0010
127 Ter o Elven Cloak
30097A66 0010
128 Ter o Crystal Cloak
30097A67 0010
129 Ter o Royal Cloak
30097A68 0010
130 Ter o Blood Cloak
30097A69 0010
131 Ter o Joseph's Cloak
30097A6A 0010
132 Ter o Twilight Cloak
30097A6B 0010
133 Ter o Moonstone
30097A6D 0010<?TR>
134 Ter o Sunstone
30097A6E 0010
135 Ter o Bloodstone
30097A6F 0010
136 Ter o Staurolite
30097A70 0010
137 Ter o Ring of Pales
30097A71 0010
138 Ter o Zircon
30097A72 0010
139 Ter o Aquamarine
30097A73 0010
140 Ter o Turquoise Ring
30097A74 0010
141 Ter o Onyx
30097A75 0010
142 Ter o Garnet Ring
30097A76 0010
143 Ter o Opal
30097A77 0010
144 Ter o Diamond Ring
30097A78 0010
145 Ter o Lápis Lazuli
30097A79 0010
146 Ter o Ring of Ares
30097A7A 0010
147 Ter o Gold Ring
30097A7B 0010
148 Ter o Silver Ring
30097A7C 0010
149 Ter o Ring of Varda
30097A7D 0010
150 Ter o Ring of Arcana
30097A7E 0010
151 Ter o Mystic Pendant
30097A7F 0010
152 Ter o Heart Broach
30097A80 0010
153 Ter o Necklace of J
30097A81 0010
154 Ter o Gauntlet
30097A82 0010
155 Ter o Ankh of Life
30097A83 0010
156 Ter o Ring of Feanor
30097A84 0010
157 Ter o Medal
30097A85 0010
158 Ter o Talisman
30097A86 0010
159 Ter o Duplicator
30097A87 0010
160 Ter o King's Stone
30097A88 0010
161 Ter o Covenant Stone
30097A89 0010
162 Ter o Nauglamir
30097A8A 0010
163 Ter o Secret Boots
30097A8B 0010
164 Modificador de armas
80097BFC 00??
165 Ter o jogo completo com 200%
8003C760 0787
166 Itens para a mão direita
80097BC00 00??
167 itens para a mão esquerda
80097BC04 00??
168 Ter o Modificador Garb
80097BC08 00??
169 Modificador de armas
80097BC0C 00??
170 Modificador de Capas
80097BC10 00??
171 Outro Modificador 1
80097BC14 00??
172 Outro Modificador 2
80097BC18 00??

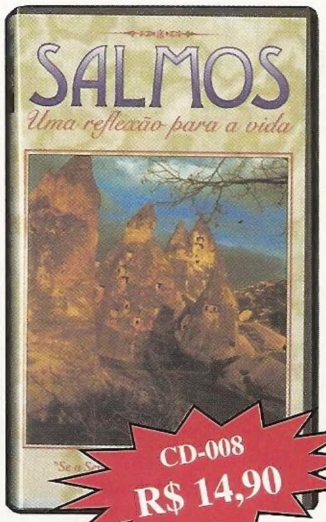
Dígitos para acompanhar os códigos modificadores de armas

01 - Dagger
02 - Axe
03 - Holy Water
04 - Cross
05 - Bible
06 - Watch
07 - Rebound Gem
08 - Salt
09 - Agunea

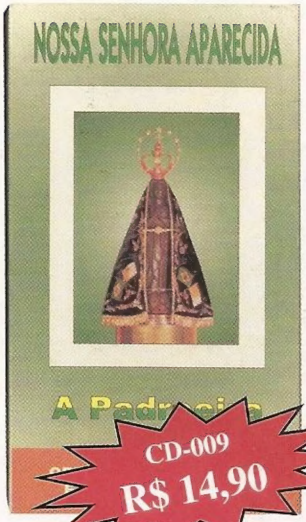
ESTAS FITAS NÃO PODEM FALTAR NA SUA VIDEOTECA!



CD-007
R$ 14,90



CD-008
R$ 14,90



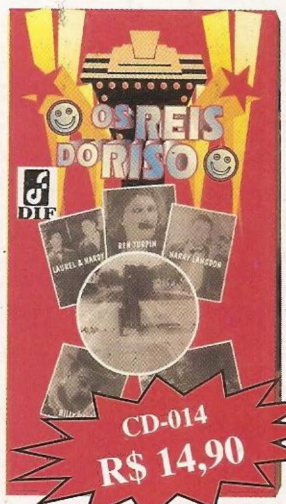
CD-009
R$ 14,90

CD-010
R$ 14,90

CD-011
R$ 14,90

CD-012
R$ 14,90

CD-013
R$ 14,90



CD-014
R$ 14,90

Peça já sem sair de casa!

É SÓ PREENCHER O CUPOM AO LADO!

Revista + Fita só R$ 14,90

PEENCHA ESTE CUPOM E ENVIE JUNTAMENTE COM CHEQUE NOMINAL OU VALE POSTAL PARA: EDITORA ESCALA LTDA. - CX POSTAL 20010 - CEP: 02597-970 - SÃO PAULO - SP. VOCÊ RECEBERÁ EM SUA CASA SEM NENHUMA OUTRA DESPESA. NÃO É NECESSÁRIO RECORTAR SUA REVISTA. BASTA TIRAR XEROX OU COPIAR ESTE CUPOM.

NOME_____

ENDEREÇO_____

_____ CEP_____

CIDADE_____ ESTADO_____

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

CD-007( ) CD-010( )
CD-008( ) CD-011( )
CD-009( ) CD-012( )
CD-010( ) CD-014( )

PREÇO UNITÁRIO REVISTA + FITA=R$ 14,90

PROGAMES

Toda vez que você pensar em diversão, lazer ou presentes, passe em uma loja PROGAMES, e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também Magic * The Gathering e CD ROM * para PC

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel.: (011) 536-0529
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03
G. D. DO CAMPO - R. Municipal, 440 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
ITÚ - R. Santa Rita, 1104 - Centro - Tel.: (019) 7822-8088
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5020
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160-L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Mancel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

* Não disponível em algumas de nossas lojas